W NUMERZE CD-ROM:
PEŁNA WERSJA GRY SPEED BUSTERS!

nr indeksu 351555 nr 24 22.11.2001 r.



CLICK!

Magazyn o grach komputerowych

CLICK! Z PEŁNĄ WERSJĄ GRY TYLKO 5.90 ZŁ (Z 7% VAT)

Wszystko o grach • programach • komputerach • Internecie



STRONGHOLD

Własny zamek i kilka wiosek to podstawa!

Testy gier:

Wipeout Fusion

Aliens vs Predator 2

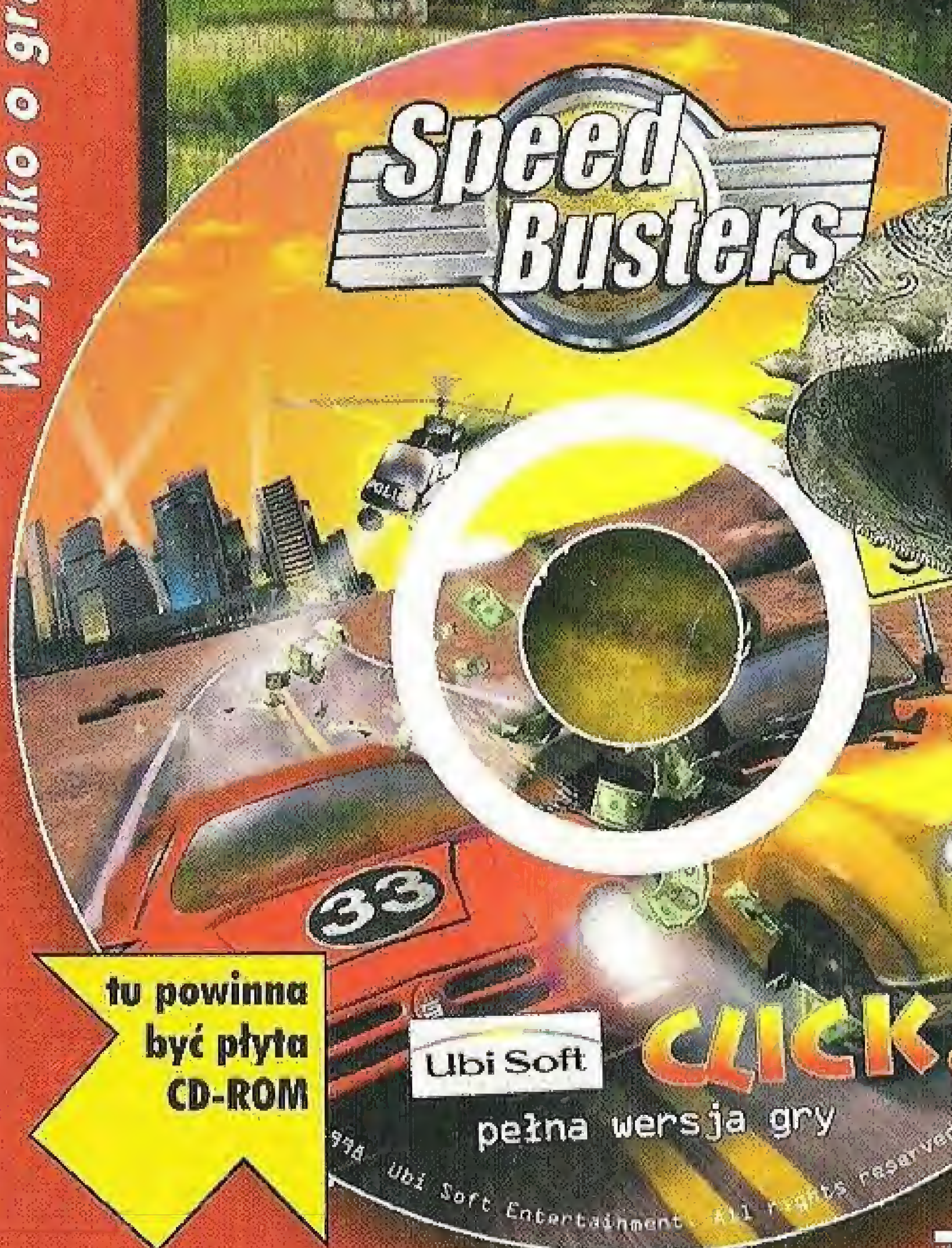
Rally Championship Extreme

Pierwsze wrażenia

Cywilizacja III

Poradnik

Alone In The Dark 4



tu powinna być płyta CD-ROM

Wygraj AUDIGY Sound BLASTER

Zakładanie partycji • Tajemnice dźwięku

Speed Busters

PEŁNA WERSJA!

Instalacja

Po włożeniu płyty CD do napędu powinien automatycznie uruchomić się program instalacyjny. Jeżeli z jakichś przyczyn tak się nie stało, (bo np. masz wyłączony autostart w opcjach Windows), uruchom ręcznie plik Setup.exe, znajdujący się w głównym katalogu na płycie.

Po uruchomieniu programu instalacyjnego powinieneś zobaczyć okienko (screen po lewej) – wciśnij klawisz „Speed Busters". Następnie wybierz opcję Install w kolejnym okienku (screen u dołu) i wpisz katalog, w którym chcesz zainstalować grę (np. C:\Gry\Speed Busters).



UWAGA! Speed Busters wymaga, do poprawnego funkcjonowania, by Windows chodził w trybie 16-bitowego koloru. Jeżeli masz ustawiony 32-bitowy kolor, musisz na czas grania przełączyć tryb wyświetlania obrazu. Aby to zrobić, kliknij prawym klawiszem na pulpicie, wybierz Właściwości > Ustawienia i w okienku Kolory ustaw tryb High Color.

Opis gry

Nadeszła chwila, na którą większość Czytelników oczekiwała z wielką niecierpliwością: począwszy od tego numeru CLICK będzie już zawsze wydawany z pełną wersją gry. Będą to z całą pewnością tytuły najwyższej jakości, choć, ze zrozumiałych względów, nie możemy dać Diablo 2 czy Baldur's Gate 2. Pierwszą grą, którą oddajemy w Twoje ręce, są znakomite wyścigi samochodowe SPEED BUSTERS.

W odróżnieniu od innych tytułów, SB jest grą „na wpół serio". Przyznasz chyba, że policja raczej nie wręcza nagród zwariowanym kierowcom, przekraczającym wszelkie ograniczenia prędkości i wykonującym niesamowite ewolucje, często w locie. A jednak w SPEED BUSTERS tak właśnie się dzieje. Zgodzisz się też chyba, że po ulicach raczej nie jeździ się samochodami, pomalowanymi sprayem w wielokolorowe wzorki. A w SPEED BUSTERS możesz to uczynić. Wreszcie, w zwykłych wyścigach, podobnie zresztą jak w życiu, samochody raczej nie mają turbodoładowania, które powoduje, że wóz nabiera w kilka chwil olbrzymiej prędkości, a z rury wydechowej tryska struga ognia, upodabniając auto do startującej na Księżyc rakiety Saturn 5. No właśnie. Mówiłem, że SB różni się od zwykłych wyścigów.

SPEED BUSTERS to gra, której podstawową zaletą jest nieprawdopodobna wręcz dynamika. Ponieważ twórcy nie byli ograniczeni parametrami prawdziwych aut, możesz tutaj zaszaleć tak, jak nawet ci się nie śniło. Przeciwnicy jednak nie próżnują i, żeby wygrać wyścig, często będziesz musiał nieźle się napocić. Tym bardziej, że poszczególne odcinki trasy trzeba przejechać w wyznaczonym czasie i jeśli stawisz się na „check poincie" zbyt późno, musisz zaczynać od początku.



Chociaż SB nie jest grą najnowszą, posiada rewelacyjną, bajecznie kolorową grafikę, którą możesz podziwiać nawet w rozdzielczości 1600x1200. Bardzo ładne są trasy, po których jeździsz, równie ładne samochody, którymi się rozbijasz. W ogromnej większości są to modele amerykańskie z lat 60. i 70., czasem z pewnymi udziwnieniami i przeróbkami. Każdy wóz występuje w kilku kolorach, niektóre mają bardzo frywolną karoserię, co widać znakomicie na screenach przedstawionych obok.

SPEED BUSTERS potrafi także obsłużyć kierownicę – wrażenia z jazdy są wtedy jeszcze lepsze. Ale nawet jeśli nie masz drogiego sprzętu do grania, z pewnością czeka Cię wiele godzin wspaniałej zabawy. Szybko przekonasz się bowiem, że gra wcale nie jest łatwa. Pędząc z zawrotną szybkością przed siebie, nie zapomnij dokładnie przyjrzeć się otoczeniu. Wiem, że nie jest to proste, ale warto – w większości wyścigów elementy terenu są kompletnie stacjonarne, tutaj natomiast na każdej trasie czeka na Ciebie mnóstwo niespodzianek – ot, choćby dinozaur żwawo maszerujący w poprzek szosy. Ścigać się będziesz zaś w najróżniejszych miejscach – od bagien Luizjany po mroczne jaskinie, oświetlone tylko przez potoki lawy.





Do tego wszystkiego dodaj jeszcze bardzo udane odwzorowanie uszkodzeń wozu. Różne elementy samochodu mogą odpaść, gdy zderzysz się z drzewem czy murem. Piękny widok, ale raczej nie próbuj tego w domu!

Jak widzisz, jest to gra, której NIE MOŻESZ PRZEGAPIĆ pod żadnym pozorem. I jeszcze jedno. Gdy po wielu godzinach jazdy uda Ci się wreszcie skończyć SB i odłożysz płytę CD na półkę, radzę Ci pójść do najbliższego kiosku. Tam bowiem czekać na Ciebie będzie kolejny CLICK, a w nim następna pełna gra. Miłej zabawy!

Frogger

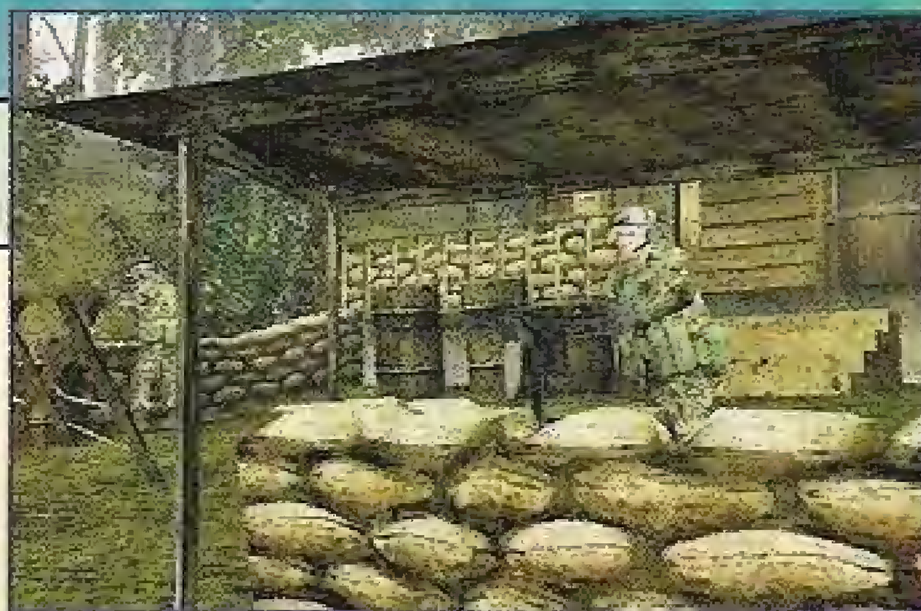


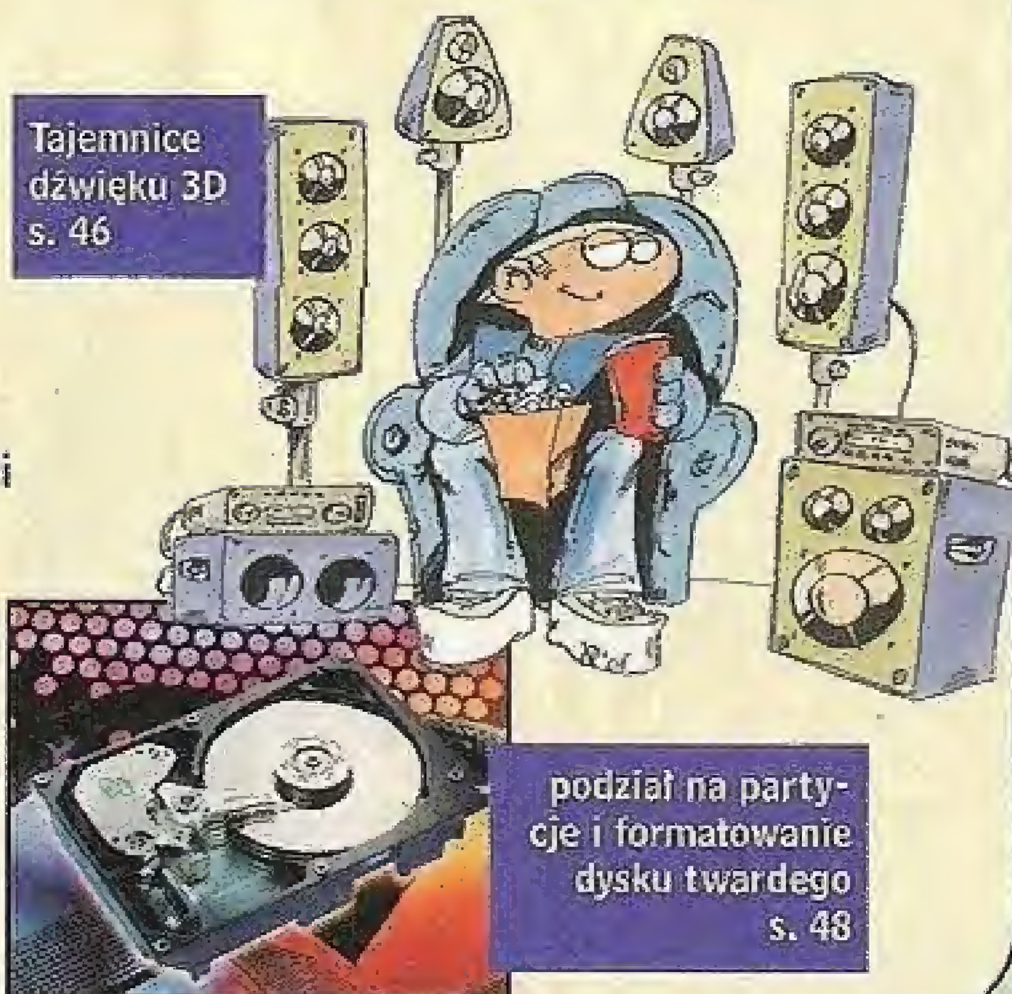


Wymagania sprzętowe

Minimalne wymagania sprzętowe: Procesor Pentium® 166MHz (lub odpowiedni Cyrix 6x86, lub AMD K6/K6-2), Windows® 95 lub 98, 32 MB RAM CD-ROM poczwórnej prędkości, 25 MB wolnego miejsca na twardym dysku, 4 MB karta akceleratora 3D kompatybilna z jednym z dwóch następujących standardów: Glide (3DFX™ Voodoo), DX6 D3D (3DFX™ Voodoo 1, 3DFX™ Voodoo 2, 3DFX™ Banshee, ATI Rage Pro, Power VR2, Matrox G200 and G100, S3 Savage 3D, Intel i740, Nvidia TNT, Riva 128, Permedia 2), Karta dźwiękowa kompatybilna ze standardem DirectX 6.0

Zalecana konfiguracja sprzętowa: Pentium® 233MHz, Windows® 95 lub 98, 48 MB RAM, CD-ROM poczwórnej prędkości, 150 MB wolnego miejsca na twardym dysku, 8 MB karta akceleratora 3DFX™ Voodoo2, joystick (gra umożliwia korzystanie z opcji Force Feedback), karta dźwiękowa kompatybilna ze standardem DirectX 6.0


GHOST RECON s. 6


Tajemnice dźwięku 3D s. 46

podział na partycje i formatowanie dysku twardego s. 48


ALIENS VS PREDATOR 2 s. 26


STRONGHOLD s. 22


WORLD WAR III s. 32


poradnik do ALONE IN THE DARK 4 s. 36

NOWA TABELKA OCEN

Tytuł gry, gatunek, producent
Niezbędne informacje dla każdego gracza. Gatunki gier: Strategia, RTS, Sportowa, Symulator, RPG, Arcade, Przygodowa, FPP, TPP

Cena
Niestety, gry nie są za darmo. Ba, niektóre są nawet bardzo drogie!

Multi
Czy zagrasz w tę grę ze znajomymi? Jeśli tak, zobaczysz tu biały znak ✓. Natomiast symbol ✗ oznacza, że gra jest dla 1 gracza.

Oceny Grafiki, Dźwięku, Frajdy
Tego nie trzeba tłumaczyć...

Plusy i minusy
czyli najważniejsze (naszym zdaniem) zalety oraz wady danej gry. Te kilka zdań pomoże ci podjąć decyzję o zakupie...

Click Raider: Lost Action — 6
Arcade / H.Bauer / H.B. Soft

Cena: 10 zł — PC — GBC — GBA
Multi: ✓ — PSX — PS2 — DC

Wymagania sprzętowe: Petium II 600, 32 MB RAM, 160 MB HDD, akcelerator 3D, karta dźwiękowa

Grafika 6 — Dźwięk 6 — Frajda 6

+ Doskonale zajęcie na każdy nudny dzień, wieczór, popoludnie. Po prostu musisz to mieć

− Tak bardzo wciąga, że nie masz czasu na nic innego! Zarezerwuj sobie dużo czasu!

Prawdziwy hit wszech czasów i do tego stworzony w Polsce, bez pomocy sprytnych Japończyków, Anglików i Amerykanów...

Ocena gry
Używamy szkolnej skali ocen, od 6 (dla prawdziwych przebojów) do... 1! Czasami zamiast oceny znajdziesz tu X, co oznacza, że widzieliśmy grę w wersji beta i na razie jej nie oceniliśmy.

Platforma sprzętowa
Zielone światło oznacza, że gra dostępna jest w wersji dla danej platformy. Czerwone... no cóż, na tym sprzęcie nie zagrasz. Przynajmniej w tej chwili.

Wymagania sprzętowe
Na nic ci gra, której nie uruchomisz na swoim PC. W tym miejscu podajemy wymagania sprzętowe zalecane przez producenta.

Krótkie podsumowanie
Nawet jeśli nie czytałeś całej recenzji, możesz dowiedzieć się najważniejszego!

Wersja polska
Wersję polską oznaczamy takim znaczkiem na stronie

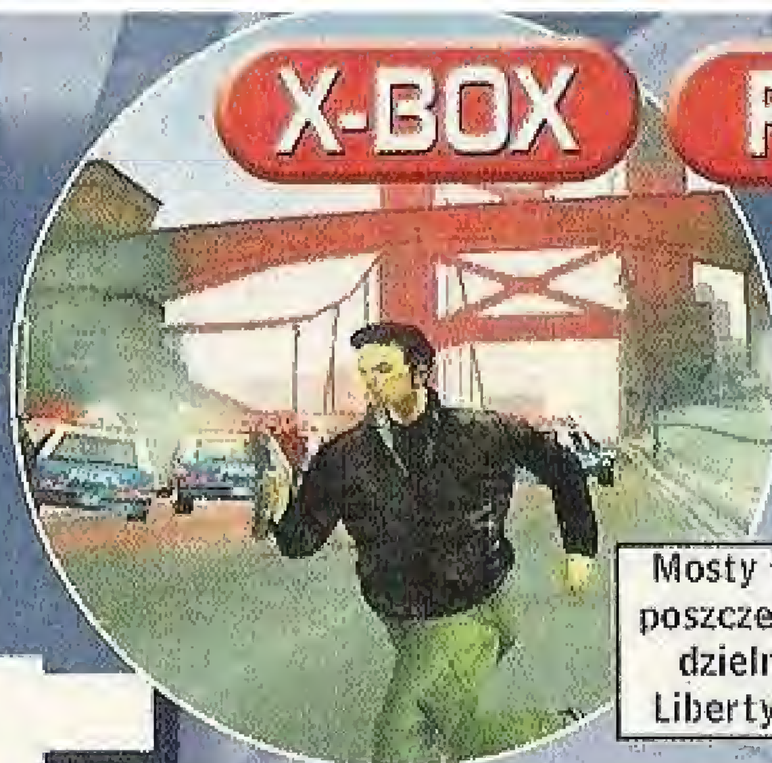


3, 2, 1... Start!

No i stało się! Zgodnie z zapowiedziami nasze pismo wzbogaciło się o CD-ROM z pełną wersją gry. Od tego numeru już w każdym CLICKU! znajdziecie płytę CD z wybranym przez nas przebojem. Oczywiście postaramy się, aby zawsze były to tylko najlepsze tytuły. Dodatkowym powodem do dumy jest też fakt, że cena CLICKA! z grą nie wzrosła dramatycznie! Poza tym, jak zwykle, przygotowaliśmy dla was recenzje najnowszych gier: Stronghold, Aliens vs Predator 2 i Rally Championship Extreme, jak również pierwsze wrażenia z Cywilizacji 3! Ponadto napiszemy, jak podzielić oraz sformatować dysk, uzyskać przestrzenny dźwięk i pobrać pliki z Sieci. Szykujemy dla was także jeszcze jedną niespodziankę, ale o tym przeczytacie w powiększonym numerze świątecznym za dwa tygodnie!

Redakcja

Grand Theft Auto III


Mosty łączą poszczególne dzielnice Liberty City

Seria Grand Theft Auto nie może poszczycić się długą historią, lecz mimo to mało kto nie kojarzy tej nazwy

www.rockstargames.com/grandtheftauto3/



Bardzo ładnie zaprojektowana strona (Flash, oczywiście). Prawdziwa skarbnica wiedzy o tej grze!

Grand Theft Auto 3
Arcade / DMA Design/ Play-It!
Wiosna 2002 | Multi: ✓
PC | PSX | DC | XB

Wersja konsolowa tej gry już odniosła niesamowity sukces. Teraz niecierpliwie czekamy na wersję dla komputerów PC

Tekst: Michał „Krooger" Cichy

Szkocka grupa developerska DMA Design od zawsze znana była jako jeden z najbardziej kontrowersyjnych producentów gier. Największy rozgłos przyniósł jej, wydany w 1998 roku tytuł GRAND THEFT AUTO. Gra inna od wszystkich wydanych do tej pory, niezwykle brutalna i wymowna. Gracz wcielał się w rolę pospolitego złodzieja samochodów, akcja zaprezentowana została z perspektywy lotu ptaka, a grafika była połączeniem animowanych bitmapowych obiektów i trójwymiarowego otoczenia. Zadanie było proste w swoim założeniu, ale skomplikowane w wykonaniu – trzeba było wykonywać misje zlecone przez mafię i piąć się na szczyt gangsterskiej hierarchii mając na karku nie tylko policję ale i oddziały specjalne SWAT oraz wojsko. Gra odniosła tak wielki sukces, że wydano wiele konwersji na konsole i powstała nawet druga część, która okazała się lepsza od oryginału! I jak tu teraz przestać karmić kurę znoszącą złote jajka?

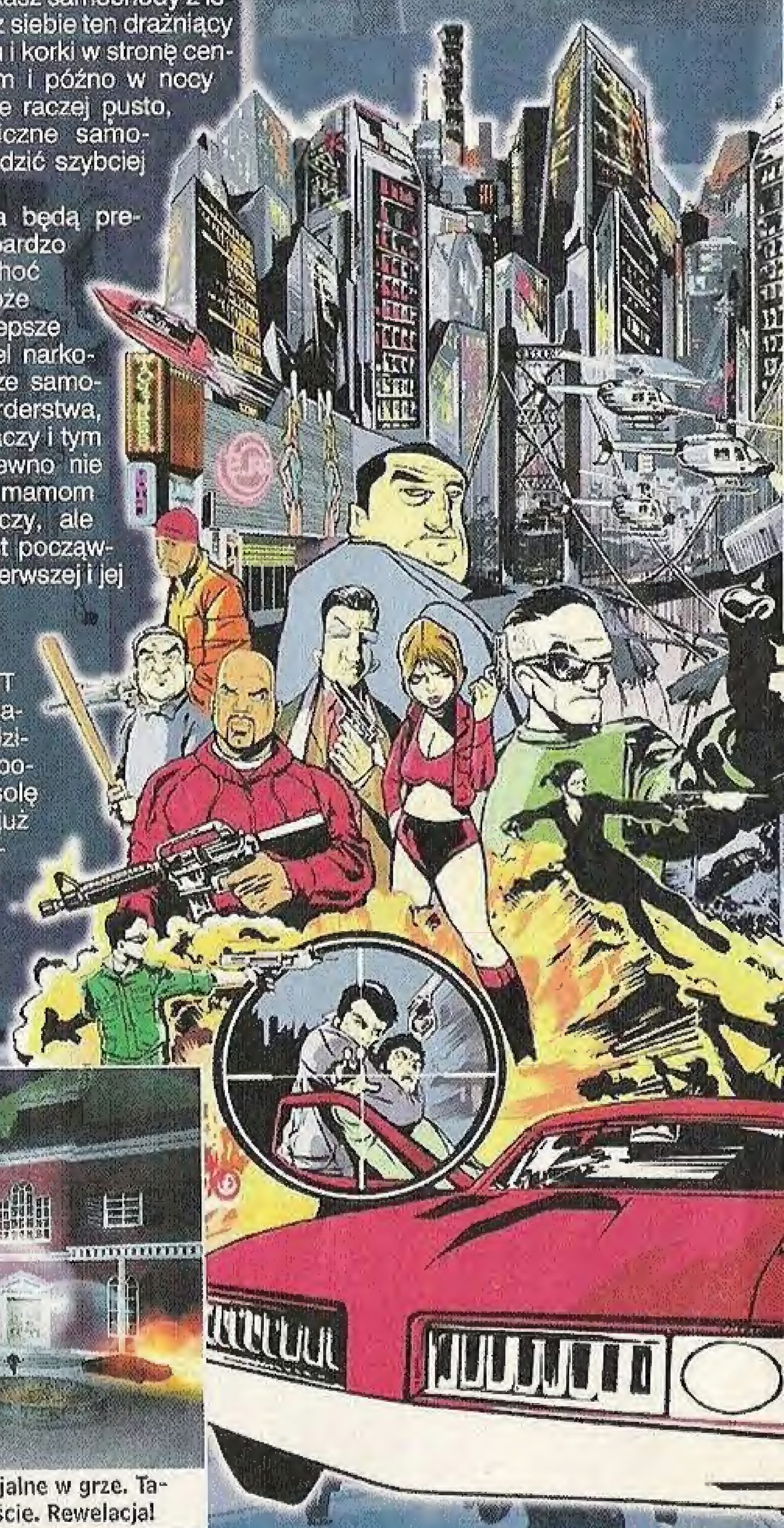

Atutem gry jest niesamowita ilość samochodów, którymi możesz jeździć

Trzecia część gry, różnić się będzie od poprzedniczek diametralnie. Już na pierwszy rzut oka można zauważyć, że środowisko jest w pełni trójwymiarowe, a zastosowany tym razem widok, to perspektywa trzeciej osoby, taki jaki posiada choćby TOMB RAIDER. Dzięki przejściu w trzeci wymiar uzyskasz o wiele więcej swobody i niczym nieograniczone pole manewru. Podczas gdy w poprzednich częściach wychodziłeś z porwanego samochodu tylko w celu przesiadki do innego auta, tutaj często będziesz to robił w innych celach. Chodzenie po mieście będzie czystą przyjemnością, interakcja z otoczeniem i podziwianie zaawansowanej struktury miasta sprawią, że z początku będziesz wsiadał do samochodu tylko po to, by ewakuować się z miejsca zdarzenia! Teren gry to podzielone na trzy dzielnice, słynne miasto Liberty City, którego najciekawsze rejony, dostępne będą po wykonaniu zadań w pierwszej dzielnicy.

Miasto będzie rządziło się własnymi prawami. Próbowano już to zaaplikować w poprzednich częściach gry, ale oprócz cyklicznie kursującego metra i zależności kilku zdarzeń na wiele nie można było liczyć. Podział na pory dnia i zróżnicowane warunki atmosferyczne GTA 3 sprawią, że poczujesz się jak w prawdziwym mieście, w skórze prawdziwego przestępcy, pośród prawdziwych ludzi. Rano, na ulicach znajdziesz autobusy szkolne, na chodnikach przechadzać się będą dzieci zdążające do szkoły, a ruch będzie zdecydowanie bardziej zagęszczony. Po południu natomiast, spotkasz samochody z lodami wydające z siebie ten drażniący dźwięk klaksonu i korki w stronę centrum. Wieczorem i późno w nocy na jezdni będzie raczej pusto, ale za to nieliczne samochody będą jeździć szybciej niż za dnia.

Twoje zadania będą prezentowały się bardzo interesująco (choć po namyśle może nie jest to najlepsze słowo...). Handel narkotykami, kradzieże samochodów, morderstwa, wyłudzanie haraczy i tym podobne na pewno nie spodobają się mamom młodszych graczy, ale gra już taka jest począwszy od części pierwszej i jej koncepcji po prostu nie można zmienić!

GRAND THEFT AUTO 3 zapowiada się na prawdziwy hit. Gracze posiadający konsolę PS2 mogą się już od jakiegoś czasu cieszyć GTA3, zaś wersje na PC i X-Box zostaną wydane nieco później.




Chińska dzielnica zdecydowanie różni się od reszty miasta. Należy w niej uważać na Yakuzę, która nie ma oporów moralnych


Niesamowite wrażenie robią efekty specjalne w grze. Takich fajerwerków już dawno nie widzieliście. Rewelacja!

GHOST RECON

Duchy istnieją. Są doskonale wyposażone, wytrenowane do przeżycia w najbardziej nieprzyjaznych warunkach i do neutralizacji każdego przeciwnika.

Kiedy powstaje tzw. kocioł i Amerykanie wysyłają swoje mięso armatnie w bój, najpierw następuje rozpoznanie terenu i przygotowanie go dla głównych sił. Wtedy właśnie do punktu zapalnego wysyła się duchy – w końcu nikt nie chce, by jego wojska zostały wybite w pień na początku zabawy. Zadaniem oddziałów Ghost Recon jest właśnie „przygotowanie terenu działań". Duchom-żołnierzom przypada ta najbardziej niewdzięczna część walki, więc muszą być doskonale przygotowani do swego zadania, świetnie przeszkoleni i wyposażeni tak, że za zawartość plecaka mogą kupić sobie lotnisko z całą flotą samolotów pasażerskich.

GHOST RECON to kolejny etap rozwoju gry „drużynowej" (używam tego terminu z braku lepszego, gdyż określenie „team-based game" nie ma chyba bardziej dosłownego tłumaczenia) – to, co widzieliśmy w RAINBOW SIX i jej pochodnych, GR ma podnieść do następnej potęgi. Tak przynajmniej obiecują autorzy gry z Red Storm Entertainment. Odczucia po zabawie z wersją demonstracyjną programu są jednak dość mieszane, choć zdecydowanie przeważa entuzjazm. Postarajmy się zatem skonfrontować rzeczywistość (w tym przypadku dość „wirtualną" – opieram się bowiem na tym, co zobaczyłem w demo) z oficjalnymi obietnicami.

Wiele wskazuje na to, że GHOST RECON to rzeczywiście świetna gra. Można odrzucić obawy, że jest to kolejna mutacja nieco wysłużonego już schematu RAINBOW SIX (szczegóły w poprzednim numerze Clicka), gdyż nowy „rodzaj" podopiecznych i nowe sytuacje, z którymi przyjdzie się zmierzyć, zostały tu opracowane nader zacnie. Akcja GR będzie się rozgrywać przede wszystkim w plenerze (i jest to plener wręcz ostateczny: lasy, dżungle, krzaki, farmy) a – jak to zostało dowiedzione w nieszczęsnym COVERT OPS – engine graficzny RS nie radził sobie z takim środowiskiem. Do dyspozycji gracza pozostawiono jednak maksymalnie trzy składy, czyli o jeden mniej niż w przypadku poprzednika. Uproszczona została też mapa taktyczna, na której planowane są zadania. To zrozumiałe, iż plan sytuacyjny, dostępny w kolejnych odsłonach RS, mógł być dezorientujący, ale w GR posunięto się chyba o krok za daleko: brakuje blisko połowy opcji i – jakże radującego oczy! – trybu 3D. Ale to przecież tylko demo. Może w finalnej wersji okaże się, że więcej opcji nie ma tu racji bytu?

Większość zmian dotyczy kwestii technicznych. Minimalne wymagania sprzętowe oscylują teraz wokół PII 450 MHz i 128MB RAM (plus 16 MB karta graficzna), ale za tę cenę otrzymujemy... coś pięknego. Modele postaci i świat przedstawiony prezentują się doprawdy olśniewająco. Ze stron poświęconych grze dowiedziałem się, że po strzale w drzewo na ziemię opadać będą liście (!!!), obecne będą także tzw. pain-skiny, czyli ślady po trafieniach na ciele postaci. Nie doświadczymy jednak odrąbanych członków ani dekapitowanych ciał – GR będzie grą „na poważnie", a nie jakimś tam objazdowym teatrzykiem grozy.

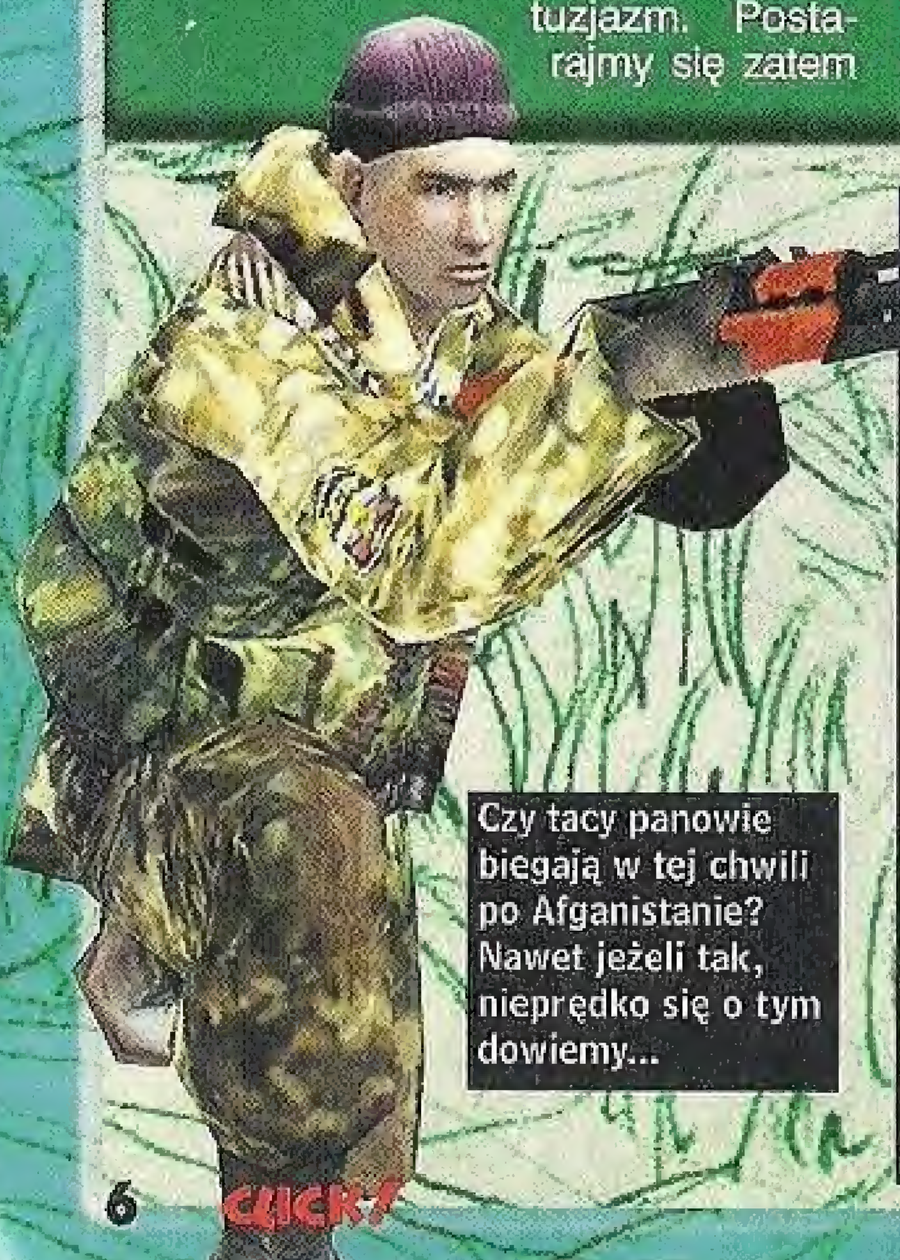
Rozbudowane będą także tryby gry (ich mnogość znana jest już z RS). W grze sieciowej, podzielonej na trzy kategorie: tradycyjny mulitplayer, grę drużynową i co-op, może wziąć udział 36 graczy. Każda z kategorii będzie miała jeszcze kilka trybów gry.

A jeśli komuś wciąż mało, to w GR będą też pojazdy: czołgi, transportery opancerzone (APC), dostępne dla rycerzy na białych koniach i złych dziadów-bandytów. I broni arsenał cały.


Nikt chyba nie chciałby znaleźć się po niewłaściwej stronie luf czterech karabinów. Nieszczęsny wróg, jeśli jest gdzieś w pobliżu, powinien czym prędzej czmychać


Żołnierze-duchy muszą siedzieć w ukryciu czasami nawet kilkanaście godzin


Cel! Pal! No, teraz to już nie ma żartów. Albo my ich, albo oni nas...


Czy tacy panowie biegają w tej chwili po Afganistanie? Nawet jeżeli tak, nieprędko się o tym dowiemy...


Hmm... A cóż to za nielegalne zgromadzenie?! Rozejść się natychmiast! A w tym samochodzie na pewno mają jakieś nielegalne towary, albo może nawet zwłoki...

http://www.ghostrecon.com



Jak najbardziej oficjalna strona. Możesz stąd ściągnąć demo, obrazki, tapety i coś, co się zwie WebKit. Brawo, brawo, brawo!

Ghost Recon

FPP / Red Storm / Ubi Soft

Listopad 2001 | Multi: ✓

GBA | PC | DC | PS2

Szykuje się złożona gra taktyczna, chyba jedna z najlepiej przygotowanych pod względem merytorycznym

Tekst: Anzelmo von Dirt

NECROCIDE the dead must die

Gier o tak mrocznym klimacie ukazuje się ostatnio niewiele. Większość z nich to produkcje na konsole. A tu nagle taka niespodzianka!

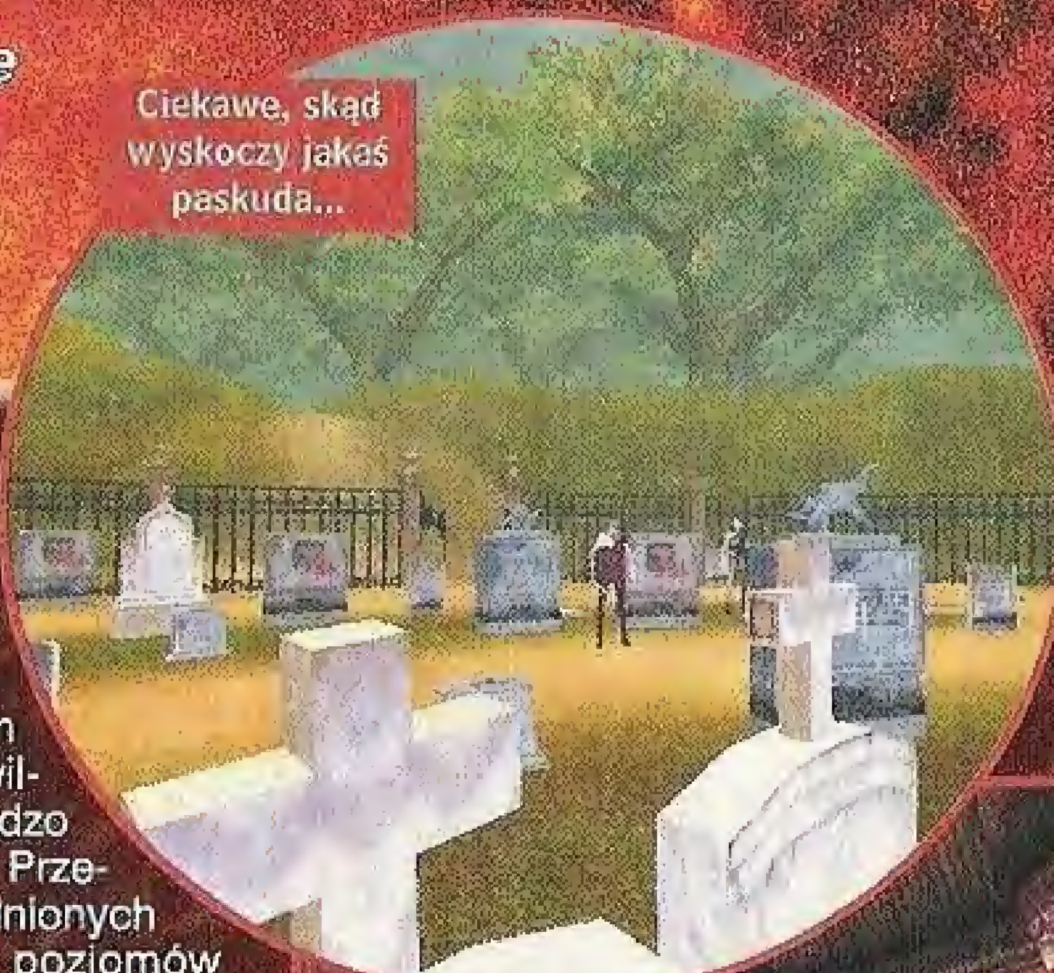
Ciasny, ciemny korytarz dobiegł nareszcie końca. Powoli wychylasz się na zewnątrz i uświadamiasz sobie, że doprowadził cię on na sam środek cmentarza. Gęsta mgła, otaczająca teren, pozwala ci dostrzec jedynie zarysy nagrobków i wierzchołki poprzewracanych krzyży. Wilgoć i zapach stęchlizny nie dają ci spokoju. Czujesz, jak nagle ciarki przechodzą ci po plecach. Czy już zacząłeś się bać?

Firma zajmująca się na co dzień bardzo ambitnymi i zarazem łatwymi do „przełknięcia" symulatorami śmigłowców, samolotów i czołgów oraz grami taktycznymi z najlepszą na świecie, „oficjalnie" nie istniejącą, formacją wojskową Delta Force w roli głównej, wzięła się właśnie za dość krwawą i bardzo mroczną strzelaninę, osadzoną w świecie wampirów i szaleńców w kaftanach bezpieczeństwa.

Miejscem akcji będzie miasto w całkowicie alternatywnym świecie. Ty, wcielając się w rolę... wampirzycy, będziesz miał za zadanie oczyścić je z wszelakich panoszących się tam zombie, demonów, wilkołaków i innych, bardzo wymyślnych, kreatur. Przechodząc pięć, wypełnionych gotyckim klimatem, poziomów przeżyjesz prawdziwy horror utrzymany w mocnym klimacie gore. Akcja zostanie zaprezentowana z perspektywy pierwszej osoby, a bardzo wymowna grafika i odgłosy sprawią, że granie wieczorem czy w nocy, z założonymi na uszy słuchawkami, wciągnie wszystkich fanów tego typu zabawy na baaardzo długo. NECROCIDE hulać będzie na silniku zastosowanym już wcześniej w DELTA FORCE: LAND WARRIOR. Pozwoli to na doskonałą płynność grafiki i maksymalny stopień jej dopracowania. Zombie i inne kreatury, z którymi przyjdzie ci walczyć, wyglądać będą nad wyraz przerażająco. Zresztą wystarczy spojrzeć na zdjęcia.

Do gry przyłożą ręce, oprócz samych programistów, również artyści-plastycy znani w kręgu fantasy – Oscar Chichoni i Isabel Molina. Doskonałe prace graficzne zaprezentowane we wczesnych materiałach, które zdobią również naszą zapowiedź, zdają się doskonale pasować do nadchodzącego NECROCIDE. Artyści będą mieli duży wpływ na wygląd poszczególnych poziomów, jak i na projekt pudełka z grą. Efekty ich pracy gracze mogli podziwiać już przy okazji gry STARSHIP TITANIC i niektórych pozycji wydanych przez SCEE, oddział firmy SONY. Gotycki klimat gore będzie zagwarantowany!

NECROCIDE zapowiada się na fenomenalną produkcję, przeznaczoną raczej dla starszych graczy. Niestety, solidna dawka krwi i brutalności może okazać się nie do przełknięcia dla młodych adeptów komputerowej rozrywki. Gra zdoła przestraszyć nawet największych twardzieli...

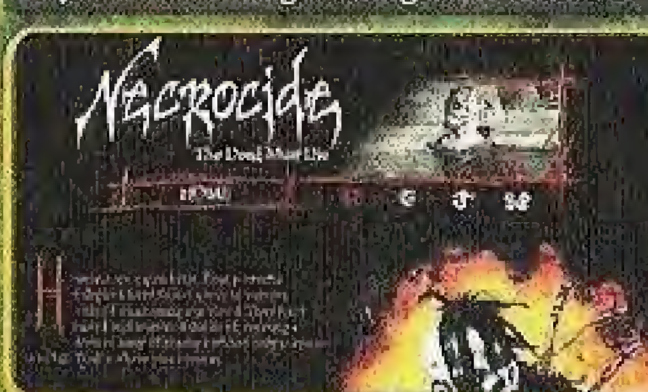

Ciekawe, skąd wyskoczy jakaś paskuda...


Nie wiadomo, co gorsze – czy cmentarze (przynajmniej otwarta przestrzeń), czy wnętrza, korytarze i zakamarki


Cel: paskudny zombie. Oskarżony o: nieprawne przebywanie na terenie prywatnym. Wyrok: zastrzelić


Niesamowite zabarwienie nieba zdaje się zwiastować ponurą przyszłość. Twoją przyszłość

http://www.novalogic.com/games/necrocide



Strona utrzymana w gotyckim klimacie. Sporo materiałów graficznych, ale bardzo mało informacji. Warta odwiedzenia ze względu na grafikę

Necrocide

FPP / NovoLogic / IM Group

PC	●
PSX	
DC	
PS2	

Premiera: Początek 2002 | Multi: ✓

FPP w klimacie survival-horror? Dawno czegoś takiego nie było, zanosi się więc na porządną dawkę adrenaliny...

Michał „Krooger" Cichy

DIE HARD
NAKATOMI PLAZA

Chyba nikt nie ma wątpliwości co do tego, kto i kiedy użył sformułowania „Yipee-ki-yay motherfucker!". W okolicach Gwiazdki pecetowi gracze wypowiedzą te dosadne słowa już po raz trzeci!

Jedna z najlepszych serii kina akcji, „Die Hard" koślawo przetłumaczona w Polsce jako „Szklana Pułapka", z największym twardzielem Hollywood Brucem Willisem w roli głównej doczekała się już dwóch gier komputerowych na PC i wielu wersji na konsole domowe i przenośne. Były to tytuły dobre, ale niezbyt ambitne. Przyczyną ich niewielkiej popularności mógł być też fakt, że na ekranie komputerów nie zagościła twarz najsłynniejszego nowojorskiego gliniarza Johna McClane'a, granego przez Bruce'a. Powodem były, rzecz jasna, pieniądze, których Willis zażądał zbyt wiele.

Niestety, w kolejnej grze prawdopodobnie też nie zobaczymy obiektu westchnień żeńskiej części komputerowych graczy. Mimo to jednak gra zapowiada się na wyjątkowo udaną produkcję! Już niedługo gracze oczekujący od DIE HARD czegoś więcej niż sztampowej adaptacji filmowej, powinni zostać mile zaskoczeni. Piranha Games, pod skrzydłami Sierry, kończy właśnie projekt komputerowych przygód awanturniczego Johna McClane'a. Zostaną one przedstawione w konwencji gry FPP, takiej jak np. QUAKE czy UNREAL TOURNAMENT, w oparciu o fabułę pierwszej, i najlepszej, części „Szklanej Pułapki". Wieżowiec Nakatomi, opanowany przez terrorystów, którzy trzymają zakładników na muszce, i ty – policjant, który wpadł na świąteczną imprezę zorganizowaną przez firmę żony. Przypadkiem udaje ci się uniknąć wzroku terrorystów. Musisz więc uratować skrępowanych ludzi, w tym swoją ukochaną małżonkę!

Gra, oprócz wydarzeń znanych z filmu, przedstawiać będzie też wiele wątków pobocznych. Autorzy skupili się głównie na tym, co McClane robił, gdy nie był filmowany – czyli na tym, co nie zostało pokazane szerszej publice. Taka, swego rodzaju, reżyserska wersja filmu (tzw. director's cut), w której będziesz mógł wziąć udział, to nie lada gratka dla miłośników serii. Dokładne odwzorowanie pomieszczeń i większości zdarzeń z filmu zapewne spodoba się graczom lubiącym samotne potyczki w oprawie FPP.

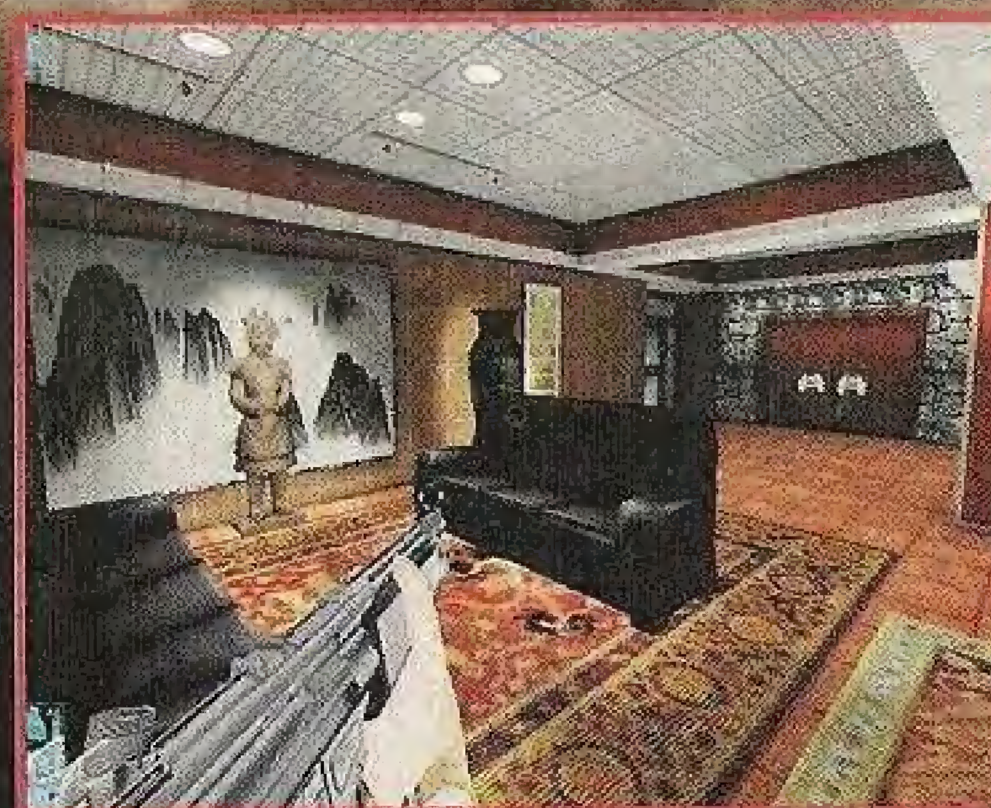
Będziesz miał do pokonania czterdzieści etapów – pięter wieżowca Nakatomi – połączonych w bardzo liniową całość. Przebywając na jednym piętrze, nie zdołasz przejść wyżej ani niżej. Ta pozorna niedogodność może okazać się zaletą, ze względu na rozległe poziomy i dużo strzelania. Od pewnego momentu gry będziesz mógł łączyć się z czarnoskórym policjantem Powellem, który posłuży ci dobrą radą. Na wyposażeniu będziesz miał znany z dużego ekranu asortyment – między innymi kultową już zapalniczkę ZIPPO, półautomat 9 mm., karabinek MP5 i odznakę gliniarza.

Urozmaiceniem rozgrywki będzie morale i wytrzymałość. Gdy zabijesz kilku terrorystów, inni przestaną być łatwym celem i zaczną salwować się ucieczką. Gdy ty będziesz pudłował, przeciwnicy zaczną cię atakować bardziej zdecydowanie. Ogromne znaczenie zyska wytrzymałość – twoje zmęczenie odbije się na skuteczności. Na szczęście podczas odpoczynku można będzie strzelać do wrogów, wychylając się „zza węgła".

Szykuje się porządna gra, mająca szansę stać się najlepszym tytułem komputerowym, traktującym o filmie „Die Hard". Jeśli natomiast ma powstać czwarta część filmu, to główna rola powinna przypaść Willisowi. Niech tylko producenci mu odpowiednio dużo zapłacą...

Tekst: Michał „kroogar" Cichy, Zdjęcia: archiwum Wydawnictwa H.Bauer

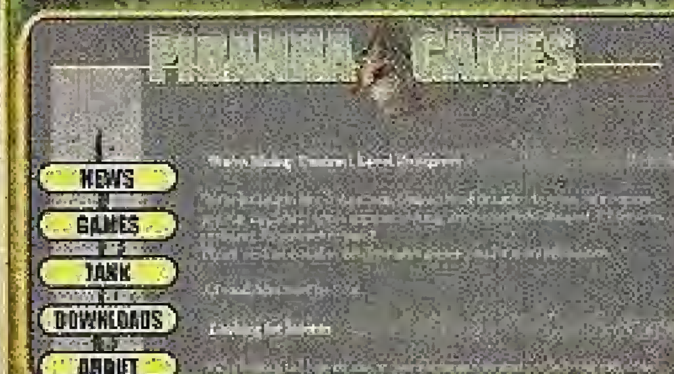

Lądowisko dla helikopterów na dachu to znakomite miejsce na starcie z najgroźniejszym przeciwnikiem


Jak w większości wieżowców tego typu, na szczycie mieszczą się apartamenty właścicieli gmachu


W dużym biurowcu znajduje się mnóstwo rzeczy, które można zdemolować – choćby wielkie, szklane szyby


Gość, znajdujący się na końcu tego korytarza, chyba właśnie zakończył karierę. Taki los szumowin w grach...

Die Hard: Nakatomi Plaza
FPP / Piranha Games / Play-It!
Grudzień 2001 | Multi: ✓
PC | PSX | DC | PS2
Każdy chciałby wejść w skórę Bruce'a Willisa. Teraz nadarzy się niepowtarzalna okazja. Już nie możemy się doczekać...

http://www.piranha-games.com


Strona stosunkowo młodej firmy wygląda bardzo przyjemnie. Niestety, na razie nie ma tu zbyt wielu materiałów...

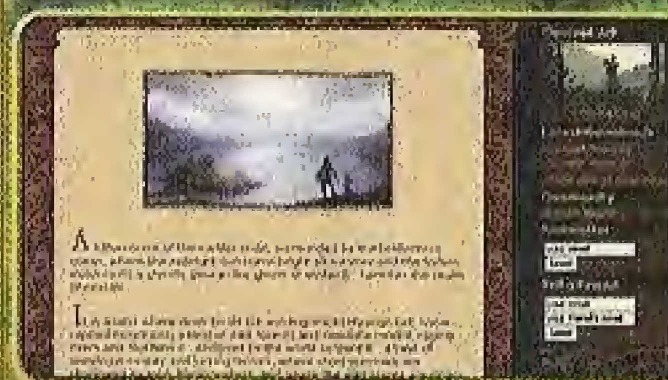
MIDGARD

Massive Multiplayer Online Role-Playing Games stają się coraz bardziej popularne. Sukcesy takich gier jak Ultima Online i Everquest sprowokowały dziesiątki firm do zajęcia się tematem

MIDGARD jest grą tworzoną przez norweską firmę Funcom, znaną głównie z onlinowego programu science-fiction, zatytułowanego ANARCHY. W tej chwili skandynawscy autorzy postanowili zająć się dużo bliższym im tematem, czyli wykreowaniem pseudośredniowiecznego świata, opartego na wierzeniach i mitologii normańskiej. Zadaniem graczy będzie wcielenie się w mieszkańców północnych rubieży Europy. Z tym, że w MIDGARDZIE nie musisz od razu być krwawym berserkerem. Północnej krainie potrzebni są bowiem żeglarze i rzemieślnicy, handlarze, a także myśliwi i rybacy. MIDGARD będzie pierwszą grą RPG, w której tak mocno zostaną podkreślone elementy społeczno-gospodarcze. Gracze, aby przeżyć i w miarę bezpiecznie funkcjonować, będą musieli osiedlać się w wioskach liczących od 50 do 200 mieszkańców. Co ważne, wszyscy mieszkańcy to będą ludzie-gracze, a nie tzw. NPC, czyli postacie wykreowane przez autorów gry. Czy widzisz już, jak poważne konsekwencje ma takie rozwiązanie? Oto, jeśli żaden z mieszkańców osady nie będzie kupcem, to przypływ nowych towarów może być bardzo niewielki. Jeśli żaden nie wyspecjalizuje się w kowalstwie, to wykucie czy naprawienie broni stanie się niemożliwe. A warto zwrócić uwagę, że w świecie MIDGARDU, tak jak w rzeczywistości, wszystkie przedmioty będą się psuć pod wpływem częstego używania. Program norweskich autorów ma zmusić cię do współpracy z innymi graczami, wytworzyć poczucie wspólnoty i wzajemnej lojalności. A to właśnie jest ważne, aby przetrwać w tak niebezpiecznym świecie. Ktoś musi upolować zwierzęta, oprawić je, wyprawić skóry, przygotować ubranie, uwarzyć strawę, zbudować chaty i łodzie, wyrąbać drzewa, zasadzić zboża, zebrać plony, upiec chleb itp., itd. Co ciekawe, mieszkańcy będą musieli zwracać również uwagę na ekologiczne aspekty rozwoju swej osady. Łatwo jest wyrąbać czy wypalić lasy, ale co wtedy stanie się ze zwierzaczkami, które je zamieszkiwały?


Należące do Wikingów statki o smoczych głowach były postrachem wszystkich wybrzeży. Normańscy wojownicy docierali nawet na Sycylię i do Azji

Jako mieszkaniec wioski będziesz podlegał ewolucji, uczył się i rozwijał umiejętności. Kto wie, czy kiedyś nie staniesz na czele Normanów ze swej osady i nie najedziesz sąsiednich wiosek. Może twoje imię będzie powtarzane ze strachem we wszystkich krainach dalekiej Północy? Im więcej nabierzesz doświadczenia, im więcej poznasz zdolności i im dłużej będziesz żył w świecie Wikingów, tym bardziej wzrośnie twój prestiż. Interesujące, że autorzy nie przewidują wprowadzenia powszechnych w role-playing poziomów doświadczenia. W wiosce (a więc i w grze) nie będzie ścisłego podziału ról i profesji. Myśliwy może być kowalem, a rybak wojownikiem. Wszystko zależy od chęci, umiejętności, potrzeb chwili.



Ładnie przygotowana i obszerna strona. Niestety, w oczy rzuca się brak screenów z samej gry (większość grafik to artworki)

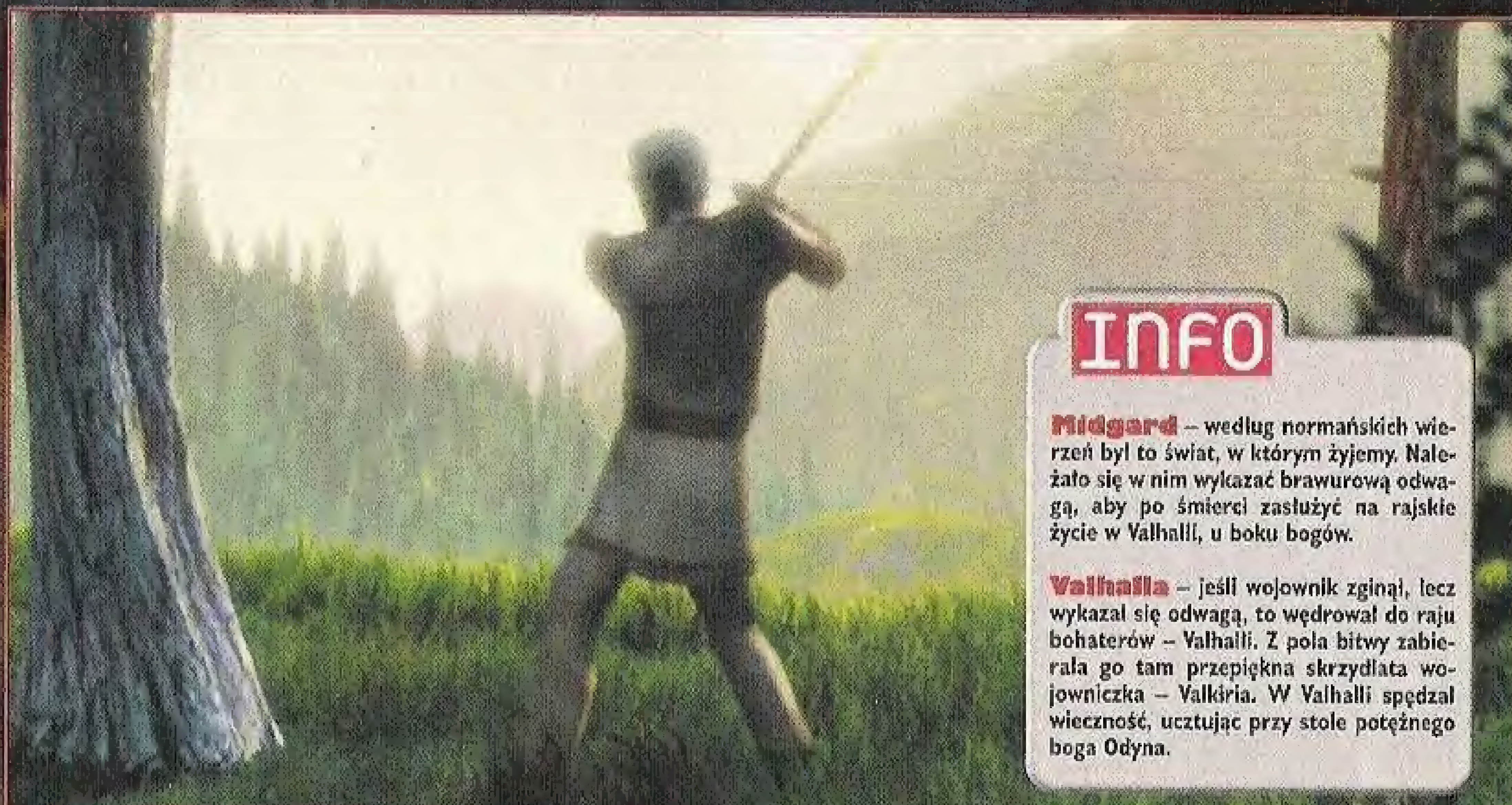
W świecie nordyckich wierzeń i legend bogowie uczestniczyli w życiu ludzi i ingerowali w nie. Nie inaczej będzie w MIDGARDZIE. Jako gracz musisz zwracać uwagę na to, by przypodobać się bogom, ponieważ ich łaska zadecyduje o wyniku wielu ważnych zdarzeń.

MIDGARD ma być programem szczególnie pieczołowicie opracowanym od strony graficznej, jednym z pierwszych, który wykorzysta w pełni moc karty GeForce-3. Dzięki temu wszelkie efekty pogodowe i scenograficzne (fale oceanu rozbijające się o skały fiordów, załamanie promieni światła na wodzie itp.) mają zostać przygotowane maksymalnie realistycznie.

Midgard
Online RPG / Funcom
Premiera: 2002 | Multi: ✓
PC | PSX | DC | PS2

Plany producenta brzmią bardzo ciekawie, zobaczymy co z nich wyjdzie. W każdym razie Ultima może zacząć się bać!


Wikingowie słynęli z wyrobu rewelacyjnej broni oraz pancerzy


Midgard jest przygotowywany z myślą o użytkowniku, który będzie dysponować supernowoczesną kartą GeForce 3

INFO

Midgard – według normańskich wierzeń był to świat, w którym żyjemy. Należało się w nim wykazać brawurową odwagą, aby po śmierci zasłużyć na rajskie życie w Valhalli, u boku bogów.

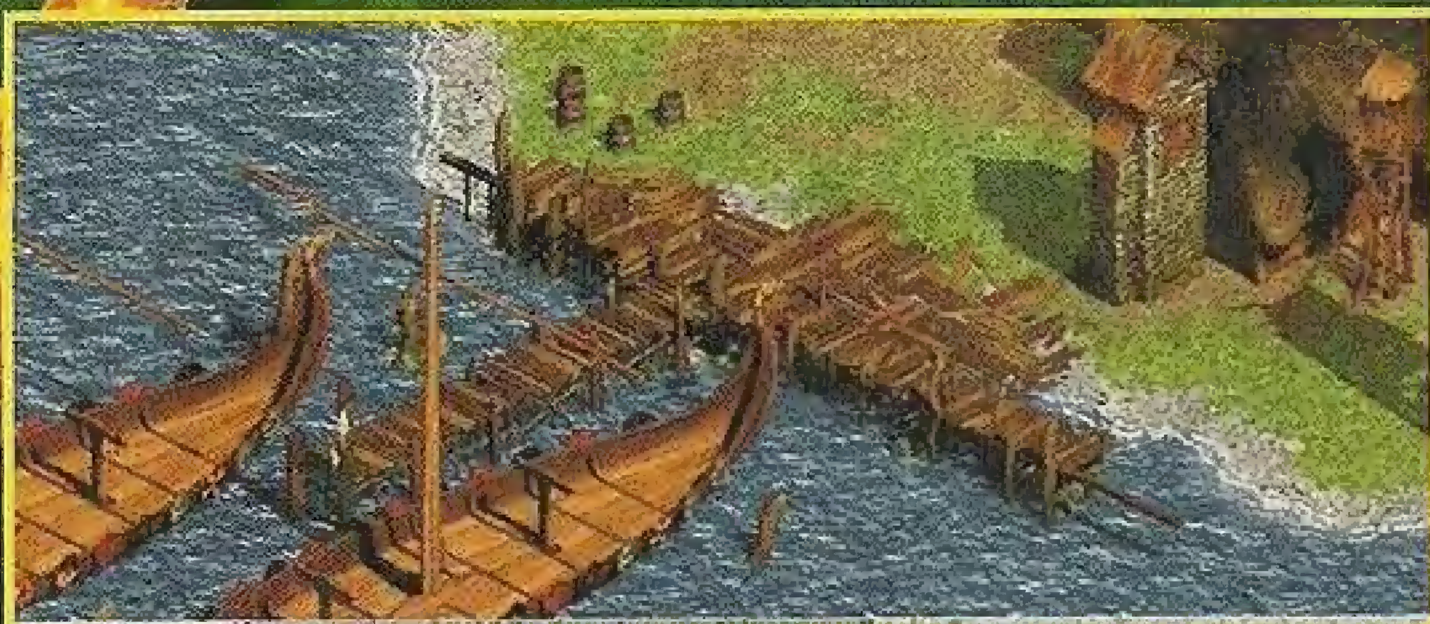
Valhalla – jeśli wojownik zginął, lecz wykazał się odwagą, to wędrował do raju bohaterów – Valhalli. Z pola bitwy zabierała go tam przepiękna skrzydlata wojowniczka – Valkiria. W Valhalli spędzał wieczność, ucztując przy stole potężnego boga Odyna.

Tekst: Jacek "Randall" Piekara

VALHALLA CHRONICLES

Świat Wikingów wyraźnie fascynuje twórców gier komputerowych. Oto przedstawiamy kolejny program, którego akcja rozgrywa się przede wszystkim na mroźnej północy


W czasie walk zmierzysz się między innymi z demonami, olbrzymami i trollami. Wszyscy służą złemu bogu Lokiemu, którego plany musisz zniweczyć


Statki staną się jednym z twych głównych środków komunikacji. I nic dziwnego, w końcu Wikingowie kojarzą się z morzem i łodziami o smoczych łbach

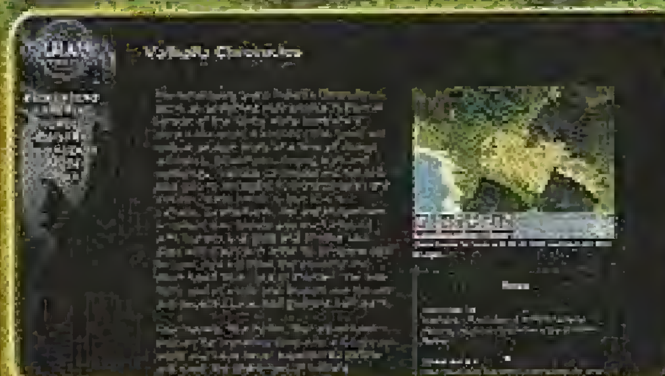
VALHALLA CHRONICLES to połączenie gry role-playing z elementami strategii. Twoim zadaniem jest poprowadzenie jednego z czterech bohaterów Wikingów. Są to Thorgeir – wojownik rozpoczynający przygodę w dalekiej Islandii, Tuva – córka Walkirii i śmiertelnego człowieka, wędrująca po Norwegii w poszukiwaniu tajemnic swej przeszłości, Hymer – szwedzki arystokrata, po śmierci ojca wygnany i pozbawiony dziedzictwa oraz urodzony na Gotlandii Grim, który bardzo pragnie odnaleźć zagubiony artefakt, mający odwrócić gniew bogów od jego ludu. Bardzo interesującym rozwiązaniem jest fakt, że w zależności od tego, którego z bohaterów zechcesz poprowadzić, rozpoczniesz zabawę w innym miejscu i z innym scenariuszem przed sobą. Przeżyjesz nieco odmienne przygody oraz zyskasz przyjaciół ze swego regionu. Tak jak w innych grach RPG, twoje zadanie polegać będzie na wykonywaniu przeróżnych misji (czasem o bardzo dużym stopniu komplikacji), wędrówkach po świecie i walkach z setkami monstrów oraz złych ludzi. Musisz pomnażać bogactwa, zyskiwać stronników, a nawet objąć kontrolę nad całymi miastami. Oczywiście niezbędne okaże się zakupienie statków i wynajęcie załogi, bo przecież to żeglowanie po morzach oraz wielkich rzekach było głównym sposobem podróżowania rudobrodych wojowników.

Twoim zadaniem jest odzyskanie ośmiu runów mocy, które mogą być wykorzystane przez Lokiego – boga zła – w celu zniszczenia całego świata. Aby dokonać tego czynu, będziesz musiał pokonać czterech czempionów Ciemności: złego goblina o imieniu Grisne, wilkołaka Ulfhamne, nieumarłego maga Thula oraz mroczną Walkirię Svadun.

W czasie podróży zwiedzisz nie tylko Skandynawię. Trafisz do miejsc odwiedzanych przez średniowiecznych Wikingów: Ameryki Północnej, Konstantynopola, a nawet na nasz, swojski Hel. Jednak twoi bohaterowie nie ograniczą się do poruszania się po świecie ludzi. Misja zawiedzie ich do Utgardu – krainy bogów, krasnoludów, goblinów i olbrzymów oraz wspaniałej Valhalli, gdzie nieśmiertelni wojownicy ucztują przy stołach bogów. Jeśli twoi wojownicy zyskają siłę oraz sławę, trafią w końcu do świata, skąd przybywa Zło i zmierzą się z potworami w ich domowych pieleszach. Staną również po stronie bogów w czasie ostatecznej wojny z olbrzymami i uratują Asgard przed inwazją Ciemności.

Program ma być bardzo starannie opracowany od strony graficznej, a autorzy zwracają uwagę na szczegóły scenograficzne. Bohaterów zobaczysz z izometrycznej perspektywy (czyli: kamera zawieszona nad ich głowami), a zarówno oni, jak ich przeciwnicy, opracowani zostaną w 3D. Jednak trójwymiarowe modele nie będą dynamicznie animowane w czasie rzeczywistym, lecz zostaną prerenderowane na podstawie wcześniej opracowanych animacji.


Odwiedzisz liczne osady i miasta. Natkniesz się na wielu wrogów, ale zyskasz też przyjaciół



Sporo informacji na temat gry i trochę grafik. Poza tym linki do innych stron, poświęconych programowi

Info

Asgard – kraina bogów, odpowiednik greckiego Olimpu.
Ragnarok – nordycki odpowiednik chrześcijańskiego Armageddonu. Tego dnia w wielkiej bitwie zmierzą się siły Światła i Ciemności.
Loki – skandynawski bóg zła, intryg i podłości. Dąży do pokonania swego brata, Odyna i zyskania władzy nad światem.
Thor – bóg siły i błyskawic, przedstawiony zwykle z ogromnym młotem w dłoniach.
Odyn – bóg magii i mądrości. W dzień Ragnarok stanie na czele sił Światła.
Walkirie – przepiękne wojowniczki, obdarzone magiczną mocą, które pojawiają się na polach bitew i zabierają do Walhalli najodważniejszych spośród wojowników.

Valhalla Chronicles
RPG / Paradox / CD Projekt
Premiera: 2002 | Multi: ✗
PC | PSX | DC | PS2

Interesująca propozycja dla fanów RPG. Jeśli erpegowcom spodoba się tak jak Europa Universalis strategom, to ho ho...

Tekst: Jacek „Randall" Piekara

Lista przebojów TOP-20

LEGENDA: ▲ Wzrost · ▼ Spadek · ◆ Bez zmian · ● Premiera

Zmiana	Miejsce	Gra	Producent / Wydawca – Platforma
Wzrost	1	Max Payne	Remedy Ent. / Play-It! – PC
Wzrost	2	The Sims	Maxis / IM Group – PC
Wzrost	3	Heroes Of Might & Magic 3	3DO / IM Group – PC
Spadek	4	Wrota Baldura 2	Interplay / CD Projekt – PC
Bez zmian	5	Red Faction	Volition / LEM – PC, PS2
Wzrost	6	Quake III: Arena	id Software / LEM – PC
Wzrost	7	Settlers 4	Blue Byte / CD Projekt – PC
Spadek	8	Worms Armageddon	Team 17 / CD Projekt – PC, PSX, GBC
Spadek	9	Diablo 2	Blizzard / CD Projekt – PC
Bez zmian	10	Midtown Madness 2	Microsoft / Microsoft – PC
Premiera	11	Arcanum	Sierra / Play-It! – PC
Spadek	12	Unreal Tournament	Epic / LEM – PC, DC
Wzrost	13	FIFA 2002	EA Sports / IM Group – PC
Wzrost	14	Emperor: Battle For Dune	Westwood / IM Group – PC
Bez zmian	15	Tony Hawk's Pro Skater 2	Activision / LEM – PC, PS One, GBA, GBC
Spadek	16	Tekken 3	Namco / Sony – PS One
Bez zmian	17	Tomb Raider: Chronicles	Eidos / IM Group – PC, PS One
Bez zmian	18	Collin McRae Rally 2	Codemasters / CD Projekt – PC, PS One
Wzrost	19	Dave Mirra Freestyle BMX	Acclaim / LEM – PC, PS One
Bez zmian	20	Grand Theft Auto 2	Take 2 / Play It! – PC, PS One

moto GP 2

Wrooom... wroooooom... wroooooooooom!!!

Zielone światło, przepustnica otwarta niemal całkowicie, silnik wyje na najwyższych obrotach. Czerwone światło zaraz zgaśnie, czujesz niesamowite ciepło od skumulowanych spalin niemal trzydziestu motocykli oczekujących na start wyścigu. Asfalt niemiłosiernie paruje. Zielone światło i kolumna nagle rusza. Niektóre motocykle zaczynają się przepychać, ktoś lekko się o ciebie ociera. Ty, nie zważając na nic, dodajesz gazu zostawiając za sobą chmurę dymu z rury wydechowej. Twój przeciwnik traci równowagę i przewraca się tuż przed linią startu. Prędkość niewielka, ale za to przeogromny ścisk powoduje efekt domina i na pechowca najeżdżają kolejne motocykle tworząc ogromy karambol. Kilku udaje się uciec ale około dziesięciu maszyn właśnie na tym etapie kończy swój wyścig. Oglądając to we wstecznym lusterku szybko jedziesz do przodu. Pierwszy zakręt, znajdujesz lukę na zewnętrznej. Dodajesz mocno gazu i na łuku twoją "wiertarką" porusza wstrząs spowodowany boksowaniem tylnego koła. Udaje ci się jednak przedostać bez szwanku. Przy wyjściu przymykasz oczy i kręcisz motor na najwyższe obroty, silnik zaczyna pracować na granicy wytrzymałości. Wrzucasz kolejny bieg i udaje ci się wyrwać nagle z prowadzącej grupy kilku maszyn. Pozostali ci nie odpuszczają. Ruszasz do przo-



PS 2

ACE COMBAT 4
SHATTERED SKIES

Kolejna gra z serii ACE COMBAT. Kolejna dobra pozycja na półce z grami?

Seria zręcznościowych symulatorów maszyny F-22 Raptor o tytule ACE COMBAT cieszy się niesłabnącą popularnością wśród fanów serii zdobywając nowych zwolenników preferujących szybką akcję, od monotonnych misji polegających na rozpoznaniu czy też niemiłosiernie długiej eskorcie dostawy uzbrojenia.

Czwarta część ACE COMBAT to po raz kolejny czysta akcja oprawiona w bardzo dopracowaną grafikę i wyposażona w uproszczony do granic możliwości system sterowania. Wcielisz się ponownie w rolę pilota sił USAF o pseudonimie Moebius One, który będzie brał udział w działaniach zbrojnych przez ponad osiemnaście misji liniowo połączonych w fabularną całość, nadającą grze, jak zawsze z resztą, sporej dawki specyficznego klimatu. Zagłębiając się w dalsze etapy gry, do wy-



Niestety, pilotując taką maszynę nie masz zbyt wiele czasu na podziwianie widoków

Tekst: Michał „Kroooger" Cichy


Ostatnie sekundy przed startem... Kto ruszy pierwszy, ma większą szansę wygrać


Już za moment zakręt! Tych twóch gości wie, że zmieści się tu tylko jeden z nich

du zostawiając rywali ze swądem twoich spalin, kręcąc silnik do granic wytrzymałości, zmieniając kolejne biegi. 250 km/h osiągnięte w niecałe dziesięć sekund to żaden rekord, ale prosta właśnie się kończy... trzeba zwolnić i złożyć się do kolejnego zakrętu...

O możliwości przejechania się motocyklem wyścigowym marzy chyba każdy fan jednośladów. Już niedługo gracze posiadający konsolę PLAYSTATION 2 będą mogli zrealizować swoje najskrytsze pragnienia, w najładniejszym symulatorze jazdy na motocyklu jaki do tej pory został wydany, kontynuacji tytułu sprzed roku, czyli MOTO GP 2, którego sylwetkę zarysowuje się już na horyzoncie pędząc w stronę ubogo wyposażonej półki sklepowej z napisem "Wyścigi Motocyklowe dla PS2".

MOTO GP 2 to przede wszystkim grafika i frajda płynąca z gry. Dopracowane do granic możliwości maszyny, odwzorowane z dbałością o najmniejsze szczegóły trasy i realistyczne cienie obliczane w czasie rzeczywistym to tylko kilka z fajerwerków jakie przygotują nam projektanci z NAMCO. Odpowiednie połączenie symulatora ze zręcznościówką dające wielką swobodę podczas jazdy, wysoka dynamika wyścigu, prawdziwe modele przysłowiowych "wiertarek" i cała masa torów o zróżnicowanym stopniu trudności. To wszystko już niedługo zagości na PLAYSTATION 2.



iec wyścigu – nic już się nie da zrobić. Przy okagdzie można na czymś takim poszaleć?

Moto GP 2
Symulator / Namco / SONY
Początek 2002 | Multi: ✓
PC | PS2 | DC | XB

MOTO GP 2 to konkretna propozycja dla maniaków dwóch kółek. Dynamika, grafika i grywalność zmiażdżą całą konkurencję.


Uwaga na linię energetyczną! Zderzenie z czymś takim może być niebezpieczne


Co za widoki! Nic dziwnego, że dorośli faceci tak kochają zabawę samolotami

boru dostaniesz oprócz samego Raptora, dwadzieścia równie skutecznych maszyn, takich jak: F-16C, F-14A, F-22A, F-15C, A-10A, F-117A, F/A-18C, SU-35, SU-37, MiG-29, F-2A, F-15 Active, F-15E, Tornado-1D5, EF-2000, Mirage 2000 i Rafale-M01. Fizyka lotu, jak na grę zręcznościową, zostanie odpowiednio zmodyfikowana. Cięższe myśliwce będą bardzo trudne w manewrowaniu, a te mocniej uzbrojone wraz ze zużyciem amunicji odzyskają swoją wyjściową zwrotność. Mniejsze natomiast będą szybkie i zwrotne, kosztem, oczywiście, siły ognia i celności. Wszystko to sprawi, że pomimo swojej arcade'owej duszy ACE COMBAT 4 będzie produktem nad wyraz profesjonalnie opracowanym.

Już niedługo fani serii dostaną w swoje ręce właśnie to, czego zawsze oczekiwali od kolejnych części swojej ulubionej gry. Wyśmienitej fabuły i wartkiej akcji oprawionej w doskonałą oprawę audio-wizualną... i to jeszcze przed Gwiazdką"!

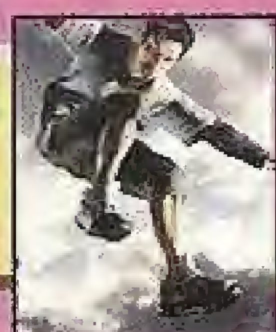
Ace Combat 4
Arcade / Namco / Sony
Początek 2002 | Multi: ✗
PC | PS2 | DC | XB

Podniebne walki w zręcznościowym klimacie, czyli to, co tygrysy lubią najbardziej!

W co się bawić na PlayStation 2

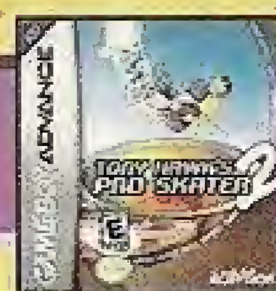
Najnowszy produkt SONY na dobre zagościł w domach graczy. Nic dziwnego, nowe gry potrafią zachwycić niejednego. A przy czym najlepiej płynie czas?

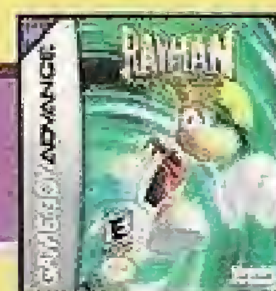


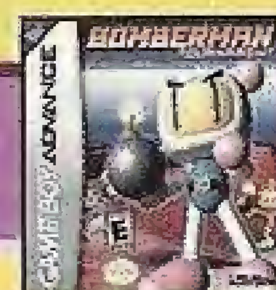




1. **Gran Turismo 3** – Polyphony Digital / SONY
2. **Tekken Tag Tournament** – Namco / SONY
3. **The Bouncer** – SquareSoft / SONY
4. **Airblade** – Criterion / SONY
5. **Time Crisis 2** – Namco / SONY

Przeboje na GameBoy Advanced







1. **Tony Hawk's Pro Skater 2** – Activision / LEM
2. **GT Advance** – Nintendo / Lukas Toys
3. **Rayman Advance** – UbiSoft / LEM
4. **Mario Kart Super Circuit** – Nintendo / Lukas Toys
5. **Bomberman Tournament** – Hudson Soft / LEM

Jak głosować

Zapraszamy do głosowania na Wasze ulubione gry. Listy z głosami prosimy przysyłać na adres redakcji, z dopiskiem na kopercie TOP-20 i kuponem konkursowym ze strony 66. Głosować możecie na TOP-20 (20 gier dla wszystkich platform) lub 5 najlepszych tytułów dla wybranej platformy (PS One, PS 2, GameBoy Color, GameBoy Advance).

NA TE GRY CZEKA

HELI HEROES



Czas Rewolucji – międzynarodówka anarchistyczna, grupująca najlepszych hakerów, przeprowadziła niedawno szereg włamań do najściślej chronionych punktów Sieci. Jej ofiarami padły serwery portali internetowych, banków i wielkich korporacji przemysłowych. Nic dziwnego, że Grupa Uderzeniowa Alfa wkroczyła do akcji. Jako jeden z żołnierzy otrzymujesz do ręki drążek i ruszasz z nim na wroga. Wróć... Z samym drążkiem pewno niewiele byś zdziałał. Wspaniałomyślny generał dorzuca do niego helikopter (AH64 Apache bądź Ka-50 Kamov) oraz kilka rodzajów rakiet.

HELI-HEROES to polska gra zręcznościowa, przypominająca znane VULTURE. Gracz steruje niewielkim śmigłowcem, zbiera pancerze i osłony, a przede wszystkim niszczy pojazdy (60 rodzajów) i budynki (300 rodzajów) przeciwnika. Autorzy obiecują 30 poziomów wypełnionych akcją, znakomitą, trójwymiarową grafikę i całkowicie interaktywne środowisko. Posiadacze GeForce2, GeForce3 i Radeon ujrzą na swym ekranie – po raz pierwszy w historii gier komputerowych – efekt „Per Pixel Specular Lightning", zapewniający niemal naturalne refleksy światła z jednoczesnym zachowaniem pełnej szczegółowości tekstur.

POLANIE 2



Niewiele polskich gier stało się obiektem kultu. POLANOM – pierwszemu RTS-owi „made in Poland" – ta trudna sztuka udała się za sprawą oryginalnie potraktowanej gospodarki surowcowej. Dzielni wojowie nie zbierali złota, jeno krowy paśli. Za mleko kupowali sobie domy i wynajmowali kapłanów. Podobnie będzie i w części drugiej, przygotowywanej przez autorów EARTH 2150. Muczki, tym razem całkowicie trójwymiarowe, mają sobie słodko skubać trawę, podczas gdy ich właściciele staną do boju z najeźdźcami. Każdy z rycerzy i każda z krów posiadać będzie własne imię, a także doświadczenie, które, wraz z upływem czasu, wzrośnie. Zaraz, zaraz... krowy i doświadczenie? Tak! Wysłużona Krasula to większe wymiona, a te z kolei oznaczają sporadyczne wizyty w oborze (oszczędność czasu). W grze pojawią się drwale, myśliwi, wojowie, rycerze, kapłani, wieszczki, olbrzymy, niedźwiedzie i wilki. Zarówno grafika, jak i sztuczna inteligencja jednostek, ma stać na wysokim poziomie – odpowiadać za to będzie silnik, który niegdyś napędzał udane MOON PROJECT. Całość pojawi się w sklepach w lecie 2002 roku.

RAYMAN M

Rayman pojawił się już w kilku udanych zręcznościówkach, a także nauczał polskie dzieci matmy, polaka i angielskiego. Tym razem zaangażował się w grę działającą także i w trybie multiplayer! RAYMAN M zawiera dwa tryby: zwariowany wyścig z przeszkodami i prawdziwą platformową bitwę, w której gracze będą musieli wykazać się nie tylko refleksem, ale i umiejętnością biegania, skakania, latania, ślizgania się i wspinania. Nie zabraknie też możliwości zastawiania pułapek! Dodatkową atrakcję stanowi fakt, iż każdy z czterech graczy będzie mógł wybrać jedną z ośmiu dostępnych postaci! Wreszcie dzieciaki doczekają się swojej własnej, kolorowej odmiany QUAKE!



VET EMERGENCY

Niewielka i mało znana w naszym kraju firma Legacy Interactive wpadła na niecodzienny pomysł. Jej najnowsza gra, VET EMERGENCY, otwiera przed Tobą podwoje niewielkiej, położonej gdzieś na peryferiach wielkiego miasta kliniki weterynaryjnej! Pod opieką masz 35 pacjentów (oprócz psów, kotów, królików i papużek leczą się u ciebie tak egzotyczne zwierzęta jak tygrys, szympans czy pyton) oraz całą masę środków zaradczych w postaci różnokolorowych pigułek, bandaży, strzykawek, stetoskopów i aparatów Rentgena. Do twoich zadań należy dbanie o stan zdrowia leczących się zwierząt i o odpowiednią ilość środków finansowych wpłacanych przez ich właścicieli. Autorzy VET EMERGENCY obiecują dużo wysokiej jakości filmów wideo i zapowiadają, że warto będzie sięgnąć po książkę do biologii przed przystąpieniem do pracy. W efekcie nowy tytuł Legacy Interactive zapowiada się niesamowicie, a miłośnicy zwierząt mogą oczekiwać go już na Gwiazdkę!

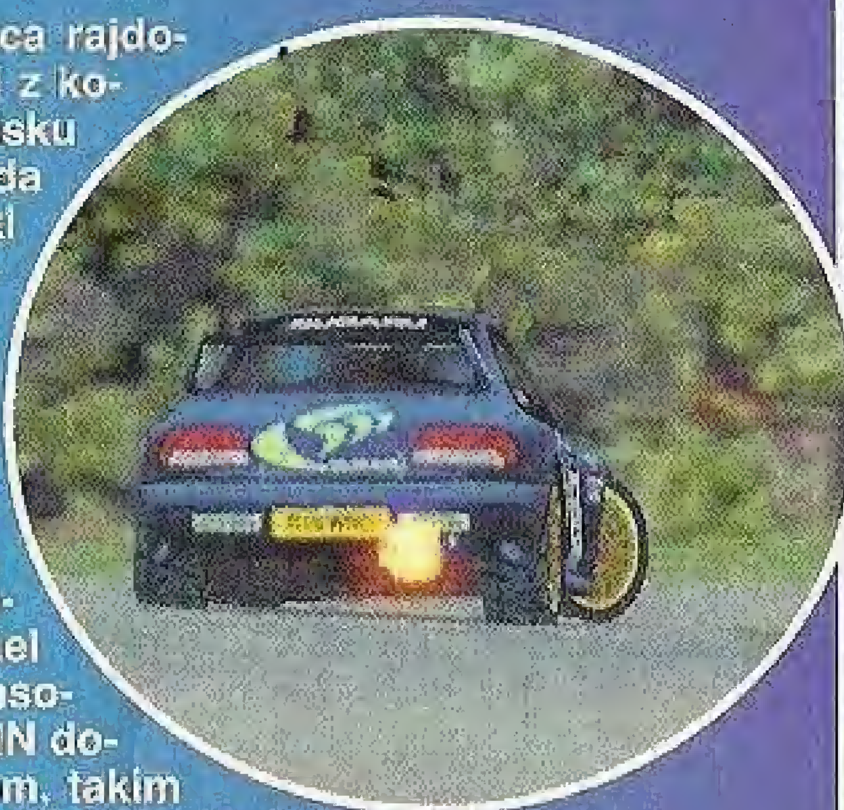




COLIN McRAE RALLY 3.0

PC

Już niedługo szkocki kierowca rajdowy, Colin McRae, po raz trzeci z kolei, przy akompaniamencie pisku palonych opon swojego Forda Focusa WRC, wjedzie na dyski twarde komputerowych maniaków prędkości i wyjątkowo ostrej jazdy. Kolejna odsłona jednego z najbardziej grywalnych, i najładniejszych zarazem, rajdów samochodowych skłaniać się będzie tym razem, bardziej niż kiedykolwiek wcześniej, w stronę realizmu. Model jazdy będzie bardziej zaawansowany, ale czy dzięki temu COLIN dorówna największym symulacjom, takim jak choćby seria NASCAR czy GRAND PRIX LEGENDS, to się dopiero okaże. Pewne natomiast jest to, że gracz będzie się mógł w pełni utożsamić ze swoim alter ego. Obok ciebie zasiądzie animowany pilot, a na mecie będą czekali „prawdziwi" ludzie z obsługi. Jak zwykle, tak i teraz COLIN będzie charakteryzował się maksymalnym odwzorowaniem detali graficznych, wszystkich części ruchomych samochodu, takich jak koła, amortyzatory, blacha czy w końcu szyba i jej odłamki. Producenci mówią, że gra będzie niemal osiemnaście razy bardziej szczegółowa.



PROJECT I.G.I. 2

PC

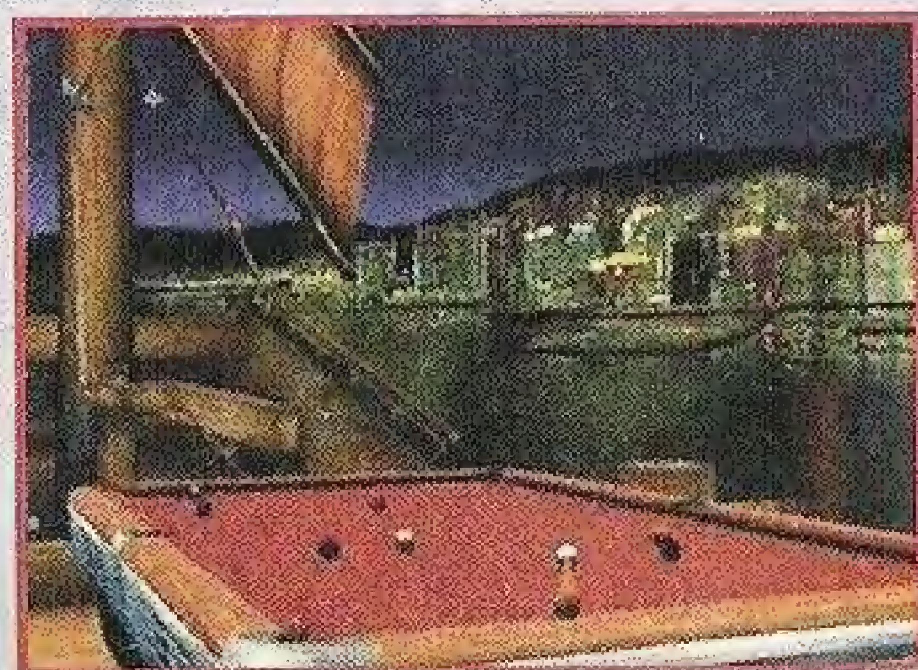
Jedna z bardziej wyczekiwanych gier ostatnich miesięcy została w końcu oficjalnie potwierdzona! Pierwsze zdjęcia z wczesnej fazy prac nad PROJECT I.G.I. 2 wyglądają nad wyraz smakowicie i bardzo zachęcająco. Biorąc pod uwagę stosunkowo wysoką grywalność poprzedniej części, gracze powinni spodziewać się produktu na wyjątkowo wysokim poziomie. Nie uprzedzając jednak faktów należy wspomnieć o tym, że PROJECT wyposażony zostanie w końcu, w tak bardzo pożądany tryb multiplayer z możliwością prowadzenia potyczek drużynowych. Bohaterem gry będzie nadal David Jines, samotny żołnierz jednostek specjalnych SAS. Wykonując zadania na terenie wroga, rzucony zostanie on w takie zakątki świata jak Chiny, Rosja czy Libia. I.G.I. 2 będzie biegać na lekko zmodyfikowanym silniku graficznym poprzedniej części. Dodatkowo poprawiona zostanie inteligencja wrogów tak, aby byli oni jeszcze bardziej przebiegli niż zwykle. Zapowiada się ciekawa zabawa. Niestety, przewidywany termin wydania nie został jeszcze podany.



JIMMY WHITE'S CUEBALL WORLD

PC

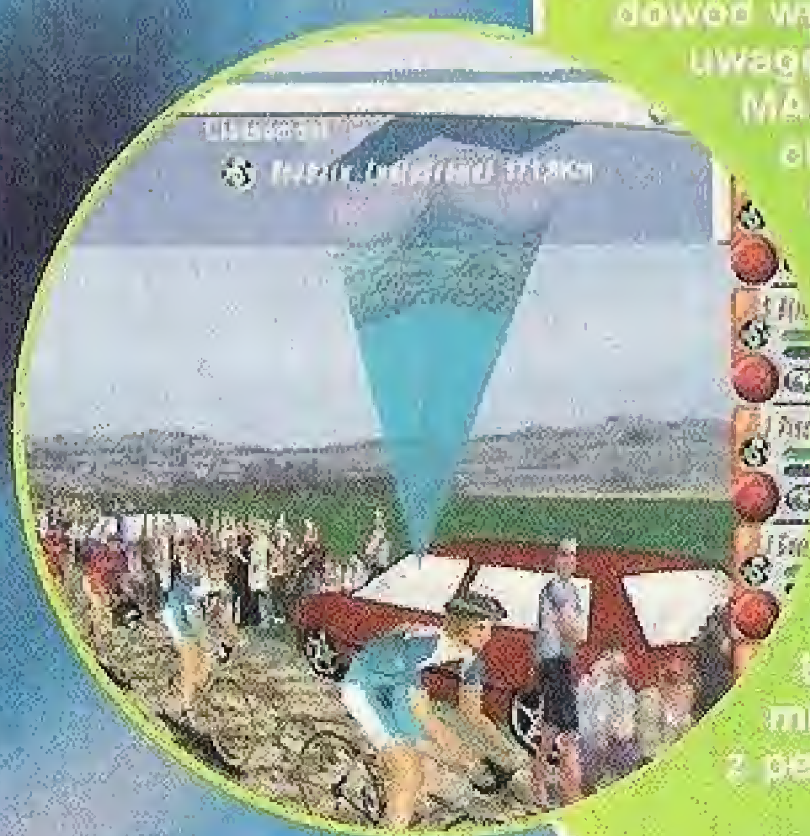
Jaką przyjemność można czerpać z wirtualnego grania w bilard? Ograniczone zasady, zero współzawodnictwa i prostokątny stół... Ponadto można bardzo łatwo oszukiwać komputer, a algorytm odbijania bili pozostawia często wiele do życzenia. Lepiej już zagrać z przyjaciółmi w prawdziwym klubie! Jak się okazuje, nie wszyscy jednak preferują taki wariant. Dla nich powstają właśnie takie gry jak JIMMI WHITE'S CUEBALL WORLD. Wyposażony w wyjątkowo dopracowaną, trójwymiarową grafikę symulator gry w bilard charakteryzował się będzie przede wszystkim bardzo ciekawymi lokacjami, w których rozgrywać się będą mecze. Plaża w Malibu, statek piracki czy azteckie ruiny – to tylko niektóre z nich. Tryb turniejowy, trening i gra on-line z ludźmi z całego świata! Ciekawa pozycja dla osób często grających „w kulki".



CYCLING MANAGER

PC

Jeśli myślisz, że wszystko jest możliwe, to spróbuj, na przykład, trzasnąć drzwiami obrotowymi! Niektórzy, jak się okazuje, potrafią czasami udowodnić, że można rzeczywiście wiele i jako dowód wydają np. manager... wyścigów kolarskich! Biorąc pod uwagę choćby sukces managerów Formuły 1, CYCLING MANAGER może być strzałem w dziesiątkę. Jako właściciel klubu kolarskiego, składającego się najwyżej z dwudziestu zawodników, będziesz mógł, między innymi, dokonywać transferów, wysyłać drużynę na trening i na zawody czy też kupować sprzęt i reklamy umieszczane na kombinezonach kolarzy. Wyścig odbywać się będzie w czasie rzeczywistym, a gracz przypadnie w udziale stały nadzór nad energią, prędkością każdego z zawodników i prawo decydowania, kiedy i kogo mają atakować. CYCLING MANAGER zapowiada się na porządną, ambitną i pełną nowych pomysłów grę. Nasuwa mi się tylko pytanie, dlaczego nie wymyślono do tej pory symulacji normalnego wyścigu kolarskiego, pokazanego z perspektywy przeciętnego Czesława Langa?



BLOODLINE

PC

Czeska grupa developerska Zima Software pracuje właśnie nad krwawym horrorem osadzonym wśród umarlaków i potworów z najgorszych koszmarów sennych. Wcielisz się w rolę Jima Carda, prawnika, którego zadaniem jest chronić podczas procesu niejakiego Dr Browna. Na terenie jego sanatorium doszło do tajemniczych i wyjątkowo brutalnych morderstw. Jim jednak postanawia dodatkowo przeszukać miejsce zbrodni na własną rękę aby uzyskać nieco informacji na temat prowadzonej sprawy. Tutaj właśnie zacznie się akcja! Pełna krwi strzelaniana FPP zawierać będzie ponad czterdzieści różnorakich rodzajów wrogów do odstrzelenia i możliwość podejmowania niezależnych decyzji, kierujących gracza na jedną z kilkunastu różnych ścieżek prowadzących do zakończenia gry. Bardzo dopracowana grafika i animacja wykorzystująca technologię motion-capture sprawią, że BLOODLINE może okazać się jednym z lepszych horrorów nadchodzących miesięcy.



Tekst: Michał „Krooger" Cichy, Michał „Joel" Zacharzewski

Gdy Flip kopał Flapa w zadek, a Flap odwracał się i walił w twarz niewinnego przechodnia, publiczność w kinach spadała ze stołków. Jakieś 80 lat temu. Ile razy jednak można powtarzać stare zabawy, licząc, że odbiorca wszystko przełknie?

CIVILIZATION III

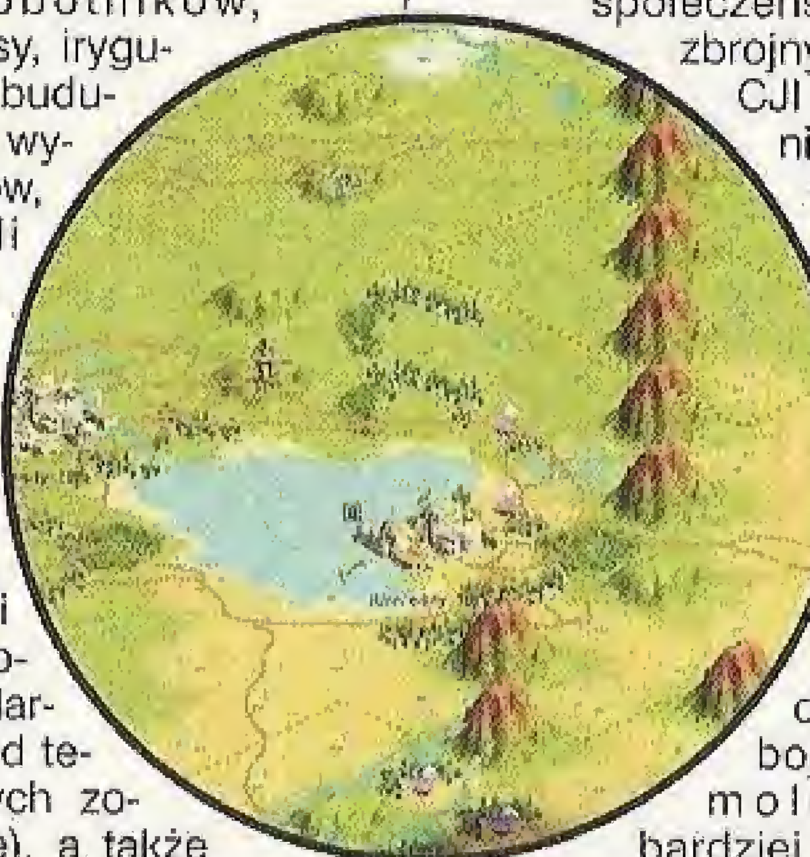
CYWILIZACJA III odniesie sukces. W sklepach sprzeda się jak świeże bułeczki, w gazetach zostanie rewelacyjnie oceniona. Dlaczego? Gdyż tak działa sentyment do pierwszych tytułów serii. Z całą pewnością wydawca prowadzić będzie agresywną kampanię reklamową. Niektórzy recenzenci nie odważą się więc zapewne skrytykować wielkiego tytułu, a ci, którzy się nie przestraszą, zostaną wezwani „na dywanik" do szefostwa i usłyszą: „Wicie, rozumicie, redaktorze, to trzeba z wyczuciem, a nie tak jak wy – prosto z mostu. Idźcie no i poprawcie się!".

INFO

Sid Meier

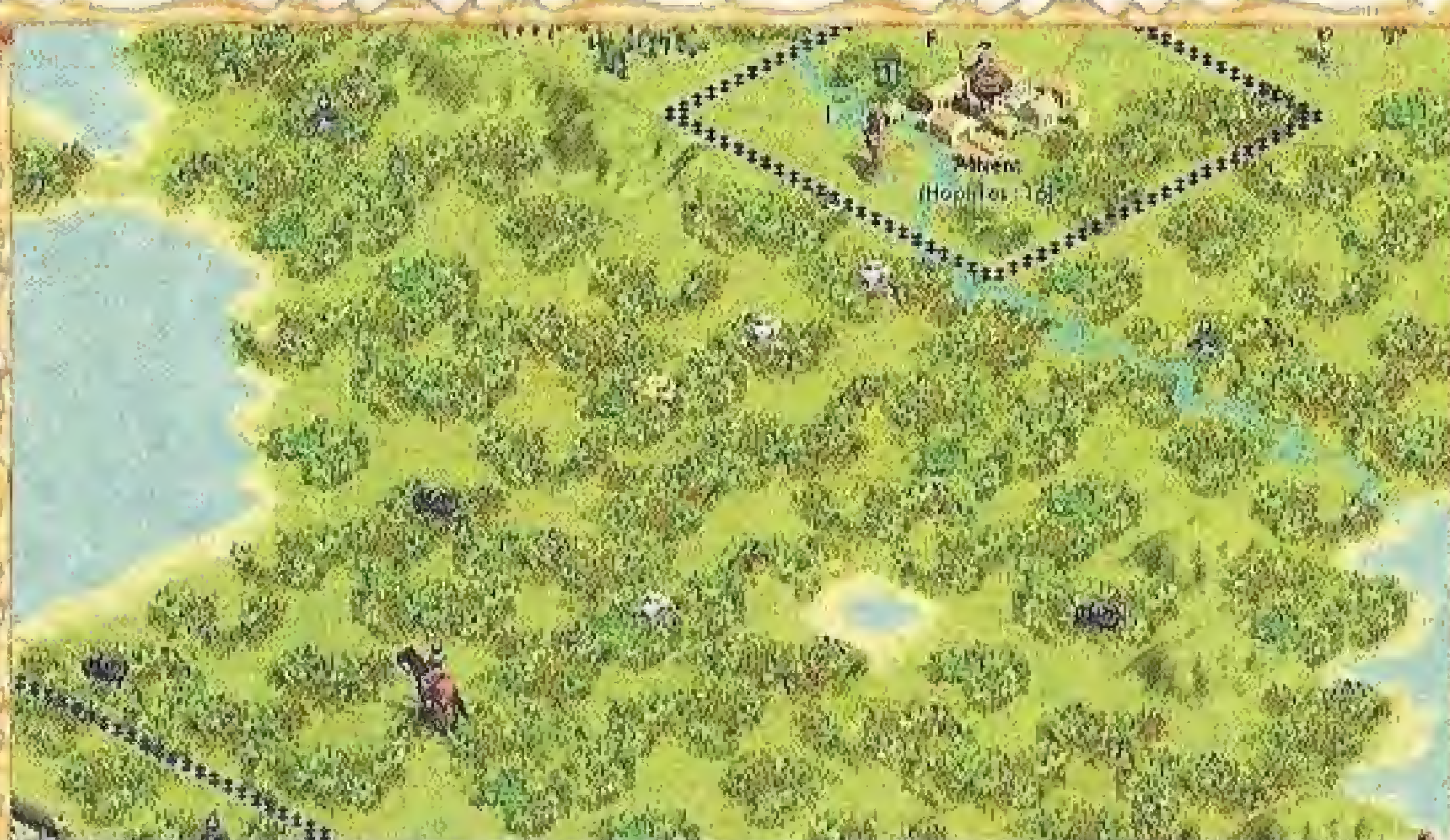
Sid Meier to człowiek-legenda, jedyny, który zasłużył na miano „ojca gier komputerowych". Jego kariera rozpoczęła się w 1982 r., gdy współtworzył firmę MicroProse i jej pierwszy wielki przebój: F15-STRIKE EAGLE, symulator lotu, który sprzedano w nakładzie powyżej miliona egzemplarzy. Potem pojawił się na rynku symulator łodzi podwodnej SILENT SERVICE, a następnie PIRATES!, będąca unikalnym, jak na owe czasy, połączeniem gry strategicznej, zręcznościowej, przygodowej i role-playing. Potem przyszła fascynacja kolejnictwem i rewelacyjny RAILROAD TYCOON. Wreszcie rynek zdobyła CYWILIZACJA, po której świat komputerowej rozrywki nigdy już nie był taki, jak przedtem. W roku 1996 Sid Meier założył firmę Firaxis. Do tej pory Firaxis wydała: GETTYSBURG, ANTIETAM! oraz ALPHA CENTAURI (i dodatek do niej, ALIEN CROSSFIRE), z których tylko ta ostatnia odniosła znaczący sukces. W tej chwili Firaxis kończy prace nad grami CYWILIZACJA III oraz SIMGOLF.

Zasady i pomysł gry nie zostały prawie w ogóle zmienione od czasów CYWILIZACJI, a na pewno już od czasów CYWILIZACJI II. Sid Meier najwyraźniej uznał, że jego pomysł jest tak rewelacyjny, iż wystarczą zmiany kosmetyczne, a poważniejsze przeróbki są niepotrzebne. Co jest twoim zadaniem w CYWILIZACJI III? Stajesz na czele grupki osadników i wznosisz pierwszą osadę. Budujesz na początku spichlerze, świątynie i targi, inwestujesz pieniądze w naukę albo w rozrywki dla ludu. Jednocześnie najmujesz robotników, karczujących lasy, irygujących pola czy budujących kopalnie, wysyłasz osadników, żeby zakładali nowe miasta, i zwiadowców, aby odkrywali nowe krainy. Każde z miast dysponuje określonymi możliwościami produkcji żywnościowej i gospodarczej (zależy to od terenów, na których zostało wzniesione), a także przynosi zyski z działalności handlowej. Jednym z najważniejszych elementów jest prowadzenie badań naukowych i opracowywanie technologii, a nawet prądów filozoficzno-społecznych. Światły władca musi dbać o szczęście mieszkańców i zapewniać im rozrywki oraz posługi religijne, a rangę miast podnosi budowa Cudów Świata, takich jak Piramidy, Kolos Rodyjski czy – w przyszłości – Lekarstwo na Raka. Nieodłącznym elementem historii społeczeństw jest konflikt zbrojny. I w CYWILIZACJI III, oczywiście, do niego dojdzie. Możesz powoływać setki rodzajów oddziałów. Od prostych włóczników, czy łuczników przez ciężką konnicę i muszkieterów, aż po liczne modele artylerii czy ciężkich pojazdów bojowych oraz samolotów. Na co bardziej zatwardziałych przeciwnikach będziesz mógł nawet wypróbować broń nuklearną.



CYWILIZACJA III, mimo poprawionej – w stosunku do poprzednich wersji – grafiki, jest, niestety, pod względem multimedialnym programem tkwiącym w epoce kamienia łupanego. Pół biedy jeszcze, gdy oglądamy mapę, po której przesuwają się jednostki. Jest ona schematyczna i prymitywna, ale można się do niej przyzwyczaić. Okropnie jednak wygląda panel zarządzania miastem. Od strony grafiki jest on prawie tak rozbudowany jak Excel!. Co gorsza, gra jest dość nudna. Historia twej cywilizacji toczy się ospale, a epoki mijają jedna za drugą. Tu kogoś stukniesz, tu coś zbudujesz, tu coś odkryjesz, i tak dalej. Największą wadą tej gry jest jednak fakt, że niezależnie od tego, czy wybierzesz cywilizację Zulusów, Chińczyków czy Greków (lub kogokolwiek innego), to schemat rozgrywki będzie identyczny. Twórców gry stać było tylko na to, by każdej cywilizacji przyznać jeden unikalny oddział specjalny. Żadnych różnic w technologiach, miejskiej infrastrukturze, jednostkach. Żenujące!

Z przykrością piszę ten krytyczny artykuł, gdyż byłem zagorzałym fanem serii i spędziłem

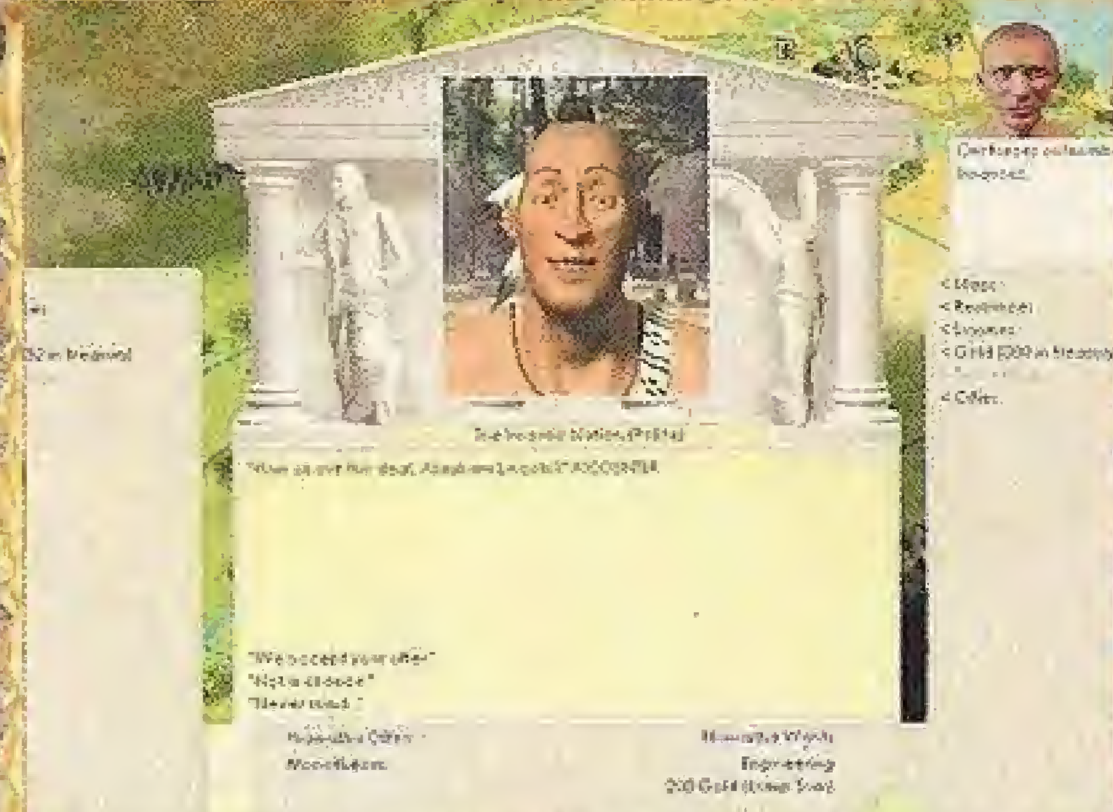


Aby odkryć mapę i znaleźć dogodne miejsca do budowy przyszłych miast, powinieneś jak najprędzej wysłać zwiadowców, najlepiej na koniach



Miasta położone nad rzekami zwykle rozwijają się szybciej i lepiej, a twoi robotnicy szybko irygują pola uprawne

Doradcy wszechstronnie informują cię o tym, jak przedstawia się sytuacja twego państwa



Bardzo ważnym elementem gry są kontakty z innymi cywilizacjami: handel, wymiana naukowa i wymiana map



nad tymi grami wieleset godzin. Niestety, świat idzie naprzód, a Sid Meier stanął w miejscu. Co było dobre pięć lub dziesięć lat temu, dzisiaj jest muzealnym zabytkiem. CYWILIZACJA III nie broni się pod żadnym względem. Graficznie jest zacofana, koncepcyjnie nie wnosi prawie nic nowego, a pod względem opcji strategicznych i taktycznych nawet nie ma jej co porównywać, na przykład, z EUROPA UNIVERSALIS. Nie znaczy to jednak, że zaprzysięgły wielbiciel poprzednich części nie będzie czerpał satysfakcji z gry, którą można traktować jako wersję „gold". Na wyróżnienie zasługuje jedna innowacja, polegająca na tym, że miasta zbierają „punkty kultury" i – w miarę ich przyrostu – zwiększa się zasięg wpływów danej metropolii. Szkoda, że Firaxis nie wprowadziła szeregu innych, ciekawych zmian i poprzestała na zabiegach natury kosmetycznej. Wystarczy przecież porównać chociażby trzecią i pierwszą część HEROES OF MIGHT & MAGIC, aby przekonać się, jak można zachować urok pierwowzoru, a jednocześnie wprowadzić nowe, fascynujące opcje.

INFO

Historia CYWILIZACJI

CYWILIZACJĘ stworzył jeden z najsławniejszych autorów gier komputerowych, Sid Meier. Program ten powstał w 1990 roku i momentalnie odniósł nieprawdopodobny sukces. Nie będzie przesadą stwierdzenie, że na świecie miliony ludzi spędzało całe miesiące przed ekranami monitorów, starając się doprowadzić plemię dzikich koczowników do rozkwitu kulturalnego, społecznego, gospodarczego oraz militarnego. Zakładali i rozbudowywali miasta, walczyli z wrogami, wynajdowali nowe technologie, aż w końcu wybierali się nawet w kosmos. W 1996 r. w sklepach pojawiła się CYWILIZACJA II, w której znacznie poprawiono grafikę, wzbogacono opcje militarne oraz gospodarcze i starano się nieco urealistycznić rozgrywkę. W 1998 r. pojawiła się ulepszona wersja tego programu, wprowadzająca rozbudowane opcje gry sieciowej, czyli CYWILIZACJA II: TEST OF TINME. Sukces cywilizacyjnej serii postanowili wykorzystać, nie związani z wcześniejszymi produktami, autorzy z firmy Activision, którzy w roku 1999 wydali grę CYWILIZACJA: CALL TO POWER. Jednak pojawiła się ona i zniknęła praktycznie bez echa. Seria CYWILIZACJA Sida Meiera wywarła bardzo poważny wpływ na wiele innych programów. Na niej wzorowane były takie programy, jak MASTER OF ORION, MASTER OF MAGIC, KOLONIZACJA czy ALPHA CENTAURI. I wszystkie one odniosły spory sukces komercyjny.

http://www.civ3.com



Znajdziesz tu sporo informacji dotyczących gry, screenshoty i linki do fanowskich witryn, a także pliki (np. screensaver)



Miasta powinny leżeć nie za daleko od siebie (łatwiejsza obrona), ale i nie za blisko (terytoria zachodzą wtedy na siebie)

Cywilizacja III

Strategia / Firaxis / CD Projekt

Cena: 99,90	PC	GBC	GBA
Multi: ✓	PSX	PS2	DC

Wymagania sprzętowe: Pentium III 600, 32 MB RAM, 160 MB HDD, akcelerator 3D

Grafika X | Dźwięk X | Frajda X

\+ Kontynuacja wielkiego przeboju, udoskonalona szata graficzna i lepsze animacje

− Bardzo mało nowych pomysłów, przestarzała koncepcja

Cywilizacja III to trabant, którego Firaxis próbuje sprzedać jako mercedesa. I, niestety, sprzeda, bo naiwnych nie brakuje...

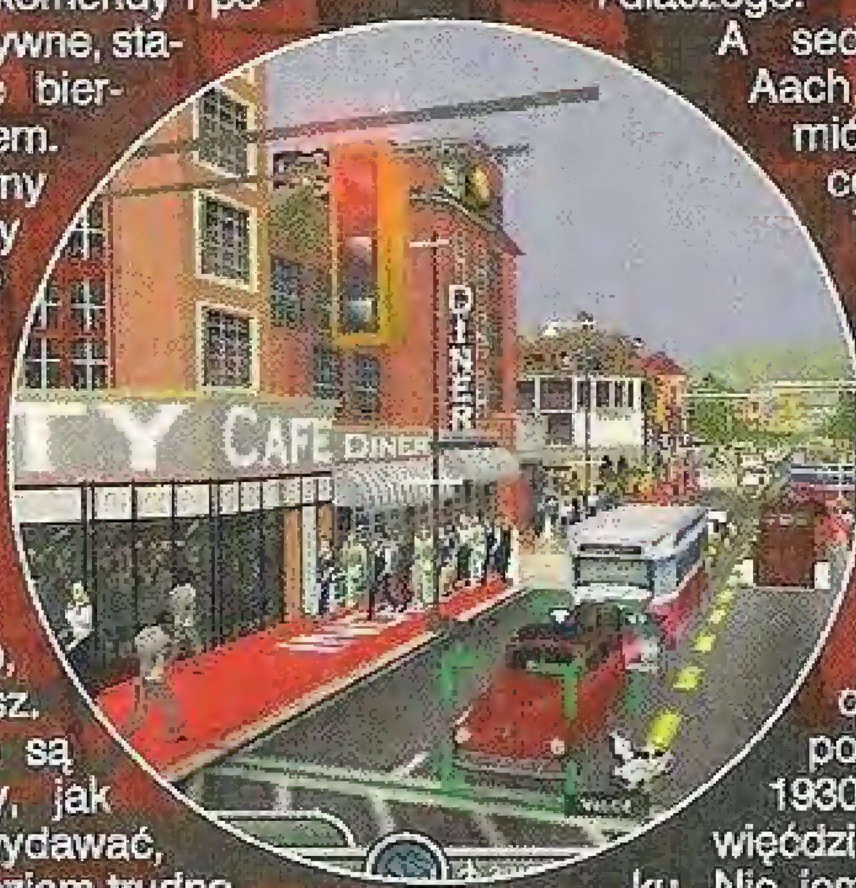
Tekst: Jacek „Randall" Piekara

MONOPOLY TYCOON

W naszej polskiej rzeczywistości, termin „monopol" zwykł kojarzyć się dość jednoznacznie. Warto jednak poznać jego drugie oblicze

Na początek rzucę dość kontrowersyjną tezę. Gdyby nie inwazja Pokemonów, Lary Croft i Harry'ego Pottera, MONOPOLY TYCOON byłby doskonałą propozycją na prezent pod choinkę. To znaczy, wciąż jest, bo natłok innych tytułów klasy tego produktu nie umniejsza, lecz fakt pozostaje faktem – w ostatecznym rozrachunku, to młodociany czarodziej będzie górą. Naprawdę, szkoda.

MONOPOLY TYCOON to dość swobodne przeniesienie słynnej gry planszowej na ekrany monitorów. Konwersja jest na tyle luźna, że z pewnością znajdą się jej zagorzali przeciwnicy, choć gra jest naprawdę wartościowa. Pomimo swojej cukierkowej oprawy, MONOPOLY TYCOON jest grą, w której musisz szybko i zdecydowanie wyeliminować przeciwnika (ekonomicznie, rzecz jasna). Tradycyjny Monopol to typowa planszówka, która siłą rzeczy musi opierać się na podziale na tury. Tymczasem akcja w MONOPOLY TYCOON toczy się w czasie rzeczywistym. Dodaje to nieznany wcześniej element swego rodzaju paniki, gdyż na decyzje masz ograniczony czas. Jeśli się nie pospieszysz, to możesz po prostu nie zdążyć czegoś zrobić. Jest wprawdzie pauza, ale – z punktu widzenia rozgrywki – równie dobrze mogłoby jej nie być. Podczas gdy jest włączona, nie możesz bowiem zajmować się swoimi interesami – wszelkie komendy i polecenia są nieaktywne, stajesz się jedynie biernym obserwatorem.



Z drugiej strony jednak, płynący czas możesz do woli przyspieszać i spowalniać, dzięki czemu albo masz więcej czasu na decyzje, albo szybciej zdarzy się to, na co czekasz. Przeciwnicy nie są tak krwiożerczy, jak mogłoby się wydawać, a regulowany poziom trudności bardzo ułatwia sprawę. Dodam jeszcze to, o czym wspomniałem w zapowiedzi gry, o rewelacyjnym wręcz trybie treningowym. Z racji dość dużej oryginalności MONOPOLY TYCOON (i to zarówno pod względem idei gry, jak i czegoś tak – zdawałoby się – banalnego, jak sterowanie) bez trybu treningowego po prostu ciężko dać sobie radę – i piszę te słowa jako gracz mniej lub bardziej doświadczony. Kolejne misje treningowe są na tyle krótkie, że nie stają się nużące, i na tyle długie, że wyczerpująco tłumaczą, co trzeba zrobić, jak i dlaczego.

A sedno rozgrywki? Aach, to przecież miód na moje serce. MONOPOLY TYCOON rozgrywasz na zasadzie „drabiny", to znaczy, że grasz jeden scenariusz i jeśli ci się uda, to możesz przejść do następnego. Akcję umieszczono pomiędzy rokiem 1930 a latami dziewięćdziesiątymi XX wieku. Nie jest to tylko sucha informacja, gdyż tak naprawdę to wynika z niej bardzo wiele. Po pierwsze, na własne oczy możesz zaobserwować upływający czas – to, że ludzie jeżdżą nowymi rodzajami samochodów, lub to, że zmienia się styl architektoniczny, w jakim budowane są kolejne domy. Wreszcie z czasem otrzymujesz możliwości otwierania całkowicie nowych biznesów, które wcześniej nie były dostępne z powodów dość oczywistych (jak, na przykład, multipleks).

Komputerowa edycja Monopolu daje ci znacznie większą kontrolę nad twoimi punktami usługowymi aniżeli miało to miejsce w oryginale. Decydujesz o takich rzeczach, jak np. jaki procent segmentu zajmować będzie budynek, jakiego będzie typu (3



Całe szczęście, miasto w MONOPOLY TYCOON nie jest nocą tak niebezpieczne, jak np. Warszawa. Tutaj nikt cię nie napadnie, nie obije kijem, nie zabierze pieniędzy...



Monopol nie obyłby się bez tak charakterystycznego dla tej gry ludzika z laską. Jak przystało na nowoczesną produkcję, ludzik jest tutaj w pełni trójwymiarowy



Wielkie wieżowce, domki rodzinne, sklepy i biura – a wszystko to może być twoje! Wystarczy tylko odpowiedni zapas małego formatu papierków z podobiznami znanych ludzi



kategorie), a nawet to, ile będzie miał pięter, w jakim stylu będzie wykonana jego elewacja itd. Wszystkie te elementy (poza wyglądem, oczywiście) są nierozerwalnie związane z ogólnymi kosztami utrzymania inwestycji. A koszty, drogi mój czytelniku, to rzecz, która jest dla ciebie w MONOPOLY TYCOON najistotniejsza. Jeśli budujesz się na segmencie należącym do kogoś innego, to płacisz mu czynsz. Poza tym, dzięki rozbudowanemu systemowi informacyjnemu, możesz sprawdzić, ile instytucji danego typu czynne jest w mieście, co ma znaczenie o tyle, że np. czterdziesty z kolei spożywczy w tej samej dzielnicy nie przyniesie ci wymarzonych dochodów.

Ażeby gracze nie czuli się tak do końca wyalienowani, MONOPOLY TYCOON umożliwia także grę sieciową – zarówno w ramach siatki lokalnej, jak i usługi GameSpy Arcade. Najciekawszy jest tryb zbliżony ideowodo do znanego z gier FPP „Last Man Standing". Polega on na tym, że raz na bodaj rok w mieście odbywają się wybory, podczas których mieszkańcy decydują, który gracz ma opuścić miasto przed zachodem słońca. Musisz więc działać w taki sposób, by jednocześnie i zarabiać, i być kochanym przez ludzi. Wygrywa ten gracz, który jako jedyny pozostanie w mieście.

Jeśli chodzi o kwestię audio-wizualną, to należy pochwalić MONOPOLY TYCOON. Muzyka jest przyjemna i dobrze oddaje klimat cukierkowego miasta. Grafika jest w pełni trójwymiarowa, co w przypadku takiej gry, jak Monopol może budzić pewne zdziwienie. Okazuje się, że jest tu ona jak najbardziej na miejscu i – co najważniejsze – jest całkowicie funkcjonalna. A to przecież najważniejsze.

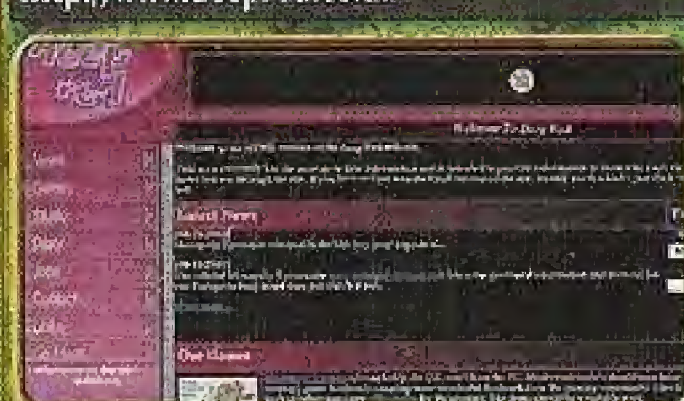
Ludzie z Deep Red spłodzili całkiem niezłą grę. Żadną miarą wybitną ani ponadczasową, ale po prostu dobrą, przy której można spędzić przynajmniej kilka miłych chwil. Chyba że zjawi się Harry Potter i wszystko popsuje...





Ale tłok na ulicach! Całe szczęście, że to nie SimCity, bo już miałbyś na karku bandę sfrustrowanych mieszkańców, chcących wyrazić swoje niepochlebne zdanie o tobie

http://www.deepred.co.uk



Strona dostępna we Flashu oraz zwykłym HTMLu. Bardzo dużo informacji, także opinie ludzi o grach firmy!

Monopoly Tycoon — **4**

Strategia / Infogrames/ CD Projekt

Cena: 99 zł	PC	GBC	GBA
Multi: ✓	PSX	PS2	DC

Wymagania sprzętowe:
Pentium 266 MHz, 128 MB pamięci RAM

Grafika 4 | Dźwięk 4 | Frajda 4

\+ Niezła grafika i muzyka. Po prostu kolejny przykład dobrze wykonanej roboty

– Cóż, niewątpliwie jest to dobrze zrobiona gra, ale... nic poza tym! A to stanowczo za mało!

MONOPOLY TYCOON to porządna gra dla ludzi w każdym wieku. Dużym atutem jest niewątpliwie zupełny brak przemocy

Tekst: Anzelmo von Dirt

PL

RALLY CHAMPIONSHIP XTREME

Extremalne rajdy samochodowe w każdym calu... tak właśnie można scharakteryzować ten tytuł



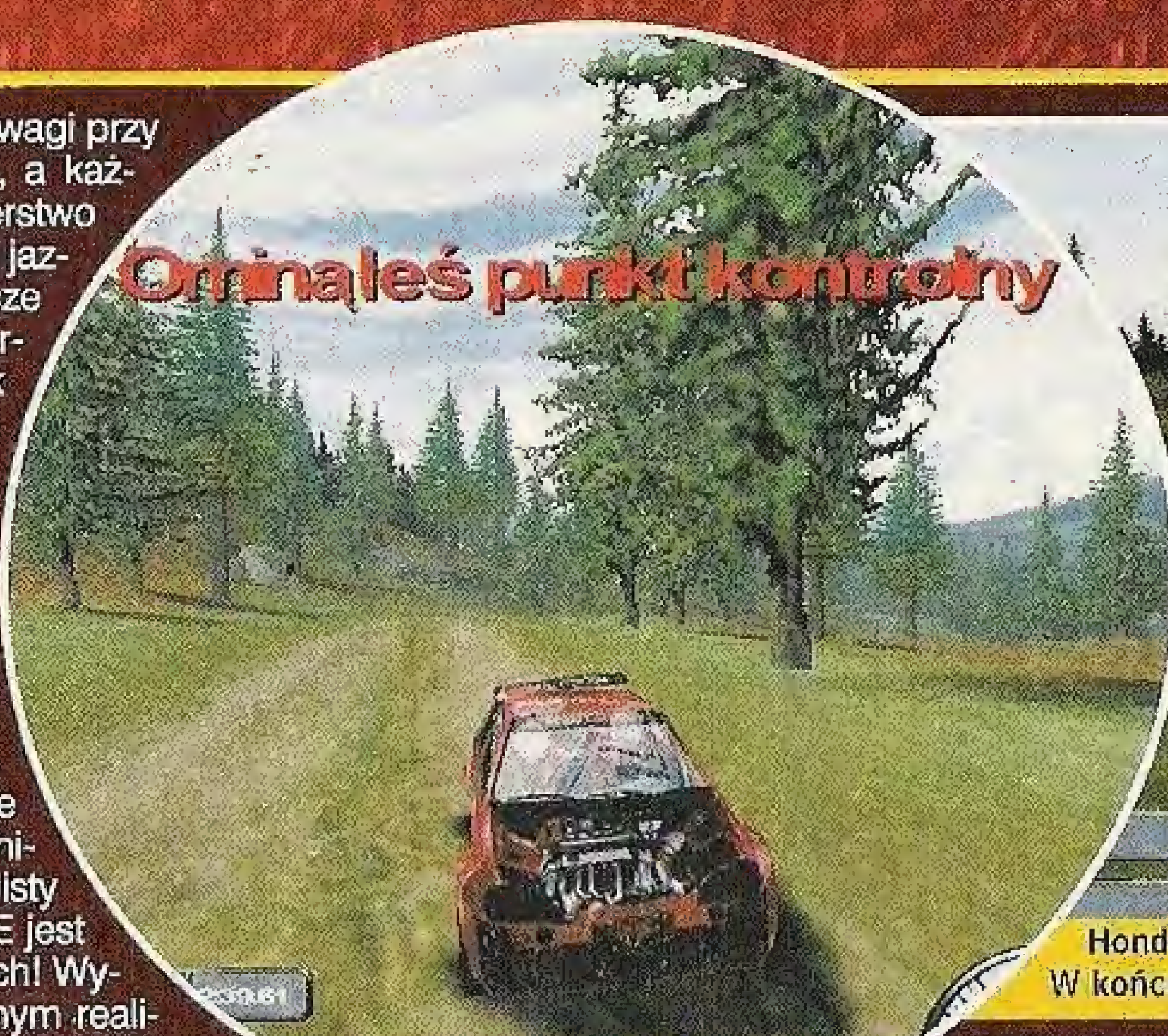
Do mety już tylko kilka obrotów silnika! Zaraz zobaczysz, jak mi poszło...

Gry samochodowe dzielą się na dwa gatunki: rajdy i wyścigi. W rajdzie sprawa polega na jak najszybszym pokonaniu odcinka specjalnego w samotnym pędzie do mety. Nie byłoby w tym nic trudnego, gdyby nie to, że pędząc w pojedynkę po trasie, nie ma się bezpośredniego kontaktu z rywalami i trudno czasami ocenić swoje szanse na wygraną. Dodatkowo, prędkości rozwijane bez przeszkadzających ci oponentów są znacznie większe i dużo łatwiej o poważne potknięcie. Komputerowe rajdy, podobnie jak i te rzeczywiste, odbywają się na zamkniętych odcinkach dróg, z dala od postronnych samochodów. Wyścigi natomiast to zupełnie inna sprawa. Na mecie staje szereg samochodów rzucających się w dziki pęd do zwycięstwa. Zawodnicy na trasie są wyjątkowo agresywni i jazda „ramię w ramie" to normalka. Bardzo łatwo tu o kraksy, stłuczki i niebezpieczne wypadki. Dźwięk giętej karoserii i palonych gum to standardowy „podkład dźwiękowy". Komputerowe wyścigi, w odróżnieniu od realnych, można rozgrywać gdziekolwiek tylko się da. Który rodzaj samochodowego szaleństwa preferujesz?

RALLY CHAMPIONSHIP XTREME zalicza się do tej pierwszej kategorii. Rajdy z udziałem wzmocnionych, seryjnie produkowanych samochodów, wypuszczonych na specjalnie zaprojektowane OeSy od dawna cieszą się popularnością pośród komputerowych graczy. Kolejna cześć jednej z najlepszych serii rajdów samochodowych, RALLY CHAMPIONSHIP, nie mogłaby mieć innego podtytułu jak właśnie XTREME. Gra, w porównaniu z wcześniejszymi odsłonami, jest wyjątkowo ekstremalna pod wieloma względami.

W pełni zlokalizowany produkt, w którym głosu pilotowi użyczyli Maciej Wisławski i Magda Lukas, oferuje kilka bardzo grywalnych trybów zabawy. MISTRZOSTWA, które pozwolą ci się ścigać z najlepszymi kierowcami pośród zróżnicowanych krajobrazów całego świata, POJEDYNCZY RAJD, który pozwoli sprawdzić umiejętności na trasie, TRYB ARCADE, gdzie podczas jazdy najważniejsza jest siła, z jaką naciskasz pedał gazu i KARIERĘ, podczas której pokonując kolejne trasy, zdobędziesz gotówkę na zakup nowych samochodów.

Już po pokonaniu kilku wirtualnych kilometrów da się zauważyć, że gra charakteryzuje się wysokim poziomem trudności i wiernie odwzorowanym modelem jazdy. O ile w poprzedniej części, RALLY CHAMPIONSHIP '99, wystarczyło gnać do przodu i szybko manewrować kierownicą, zaciągając w odpowiednim momencie hamulec ręczny, tutaj takie kaskaderskie wyczyny już nie przechodzą. Samochód bardzo realistycznie zachowuje się na trasie, łatwo



Ominąłem punkt kontrolny? No i co z tego! I tak teraz nic nie widzę!

Honda Civic to, obok Citroëna Saxo, najlepszy wóz na początek. W końcu z mocą 215 KM można już na trasie nieco powywijać!

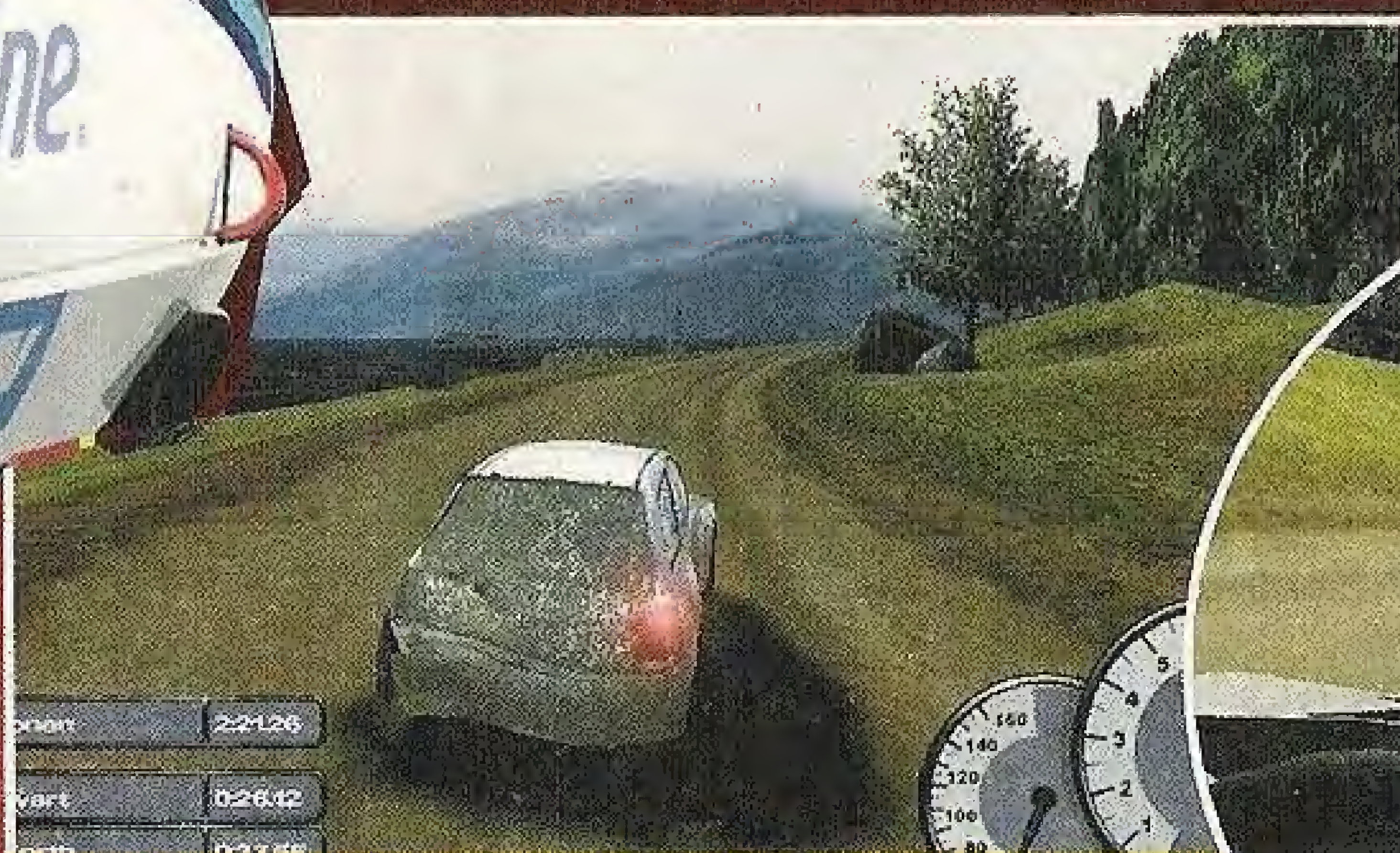
o wytrącenie go z równowagi przy większych prędkościach, a każda nierówność to morderstwo dla zawieszenia i płynnej jazdy. Zahaczenie o pobocze skończyć się może niefortunnie i gdy nie wiesz, jak wyjść z opresji, lądujesz po prostu na drzewach! Być może przez to seria RC straci nieco uznania w oczach zręcznościowych graczy, ale zyska za to w oczach miłośników realistycznego modelu jazdy. Komputerowi kamikaze nie powinni jednak definitywnie skreślać RCX z listy zakupów. TRYB ARCADE jest stworzony właśnie dla nich! Wyścig z czasem z obniżonym realizmem to esencja tej rozgrywki. Samochód prowadzi się zdecydowanie łatwiej i zdecydowanie lepiej trzyma się drogi niż podczas normalnego wyścigu.

W grze dostępny jest sporych rozmiarów garaż z całą masą najlepszych rajdowych samochodów podzielonych na klasy. Nie są one jednak dostępne od początku. Citroen Saxo, Ford Puma, Scoda Felicia, Honda Civic, Nissan Micra, Peugeot 106 i Proton Compact to samochody jedynie z klasy 1600. Dopiero odnosząc niemałe sukcesy, będziesz mógł odblokować maszyny z wyższej półki. W kolejce czekają: Ford Escort Maxi, Hyundai Coupe, Renault Megane, Seat Ibiza, Vauxhall Astra, Volkswagen Golf, Ford Focus, Mitsubishi Lancer Evolution V, Mitsubishi Lancer Evolution VI, Peugeot 206, Subaru Impreza 2000Sun, Seat Cordoba, Skoda Octavia, Subaru Impreza 2000, Subaru Impreza 2001 i Hyundai Accent. Wygrywając wszystko, co można wygrać, uzyskasz dostęp do kilku ukrytych wózków, które nie są wcale żadną rewelacją: Audi Quattro, Mini Cooper i Lancia Stratos to samochody oklepane i już bardzo wyeksploatowane. Dziwną sprawą jest brak Citroena Xsara w klasie WRC, odnoszącego niemałe sukcesy na trasach rajdowych w ostatnim roku, jak i w grach komputerowych. Czyżby niedopatrzenie producenta?

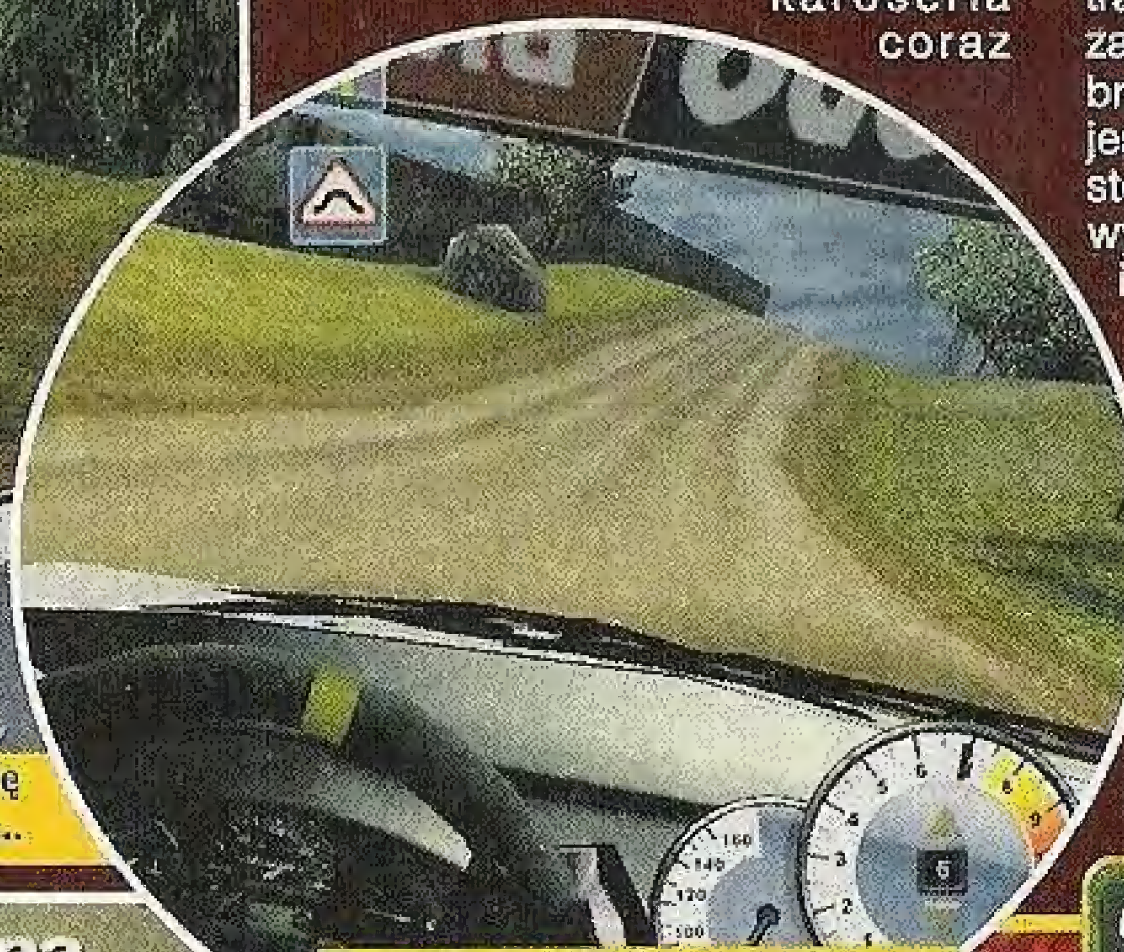
Na uznanie zasługuje natomiast oprawa graficzna. Pieczołowicie odwzorowane modele samochodów i bardzo zaawansowany system zniszczeń to główne atuty RCX. Rażą tylko nieco zbyt lśniące sylwetki wozów, wyglądające na początku rajdu, jakby były pokryte szkłem. Na całe szczęście już po kilku zakrętach błyszcząca karoseria coraz bardziej się kurzy i przestaje to być tak bardzo widoczne. Po kilku stłuczkach twój samochód zaczyna wyglądać na coraz bardziej sfatygowany. Może stracić światła, maskę (widać wtedy trójwymiarowy silnik), zderzaki, szyby, spojlery czy nawet koło! Tak, teraz podobnie jak najlepsi kierowcy świata, oglądani często w telewizji, będziesz miał okazję popisać się umiejętnością jazdy na trzech kołach przy akompaniamencie iskier wydobywających się spod podwozia.

Świetnie też odwzorowano teren rajdu. Wysokiej jakości tło komponuje się z w pełni trójwymiarowym otoczeniem. Pędząc po często bardzo długich trasach, można zauważyć wozy transmisyjne, wszelkiego rodzaju zabudowania i elementy krajobrazu, jak i trójwymiarowe (co jest nowością) sylwetki kibiców stojących na poboczu. Wszystko wygląda bardzo plastycznie i sprawia miłe wrażenie.

RALLY CHAMPIONSHIP XTREME to wyśmienity prezent pod choinkę dla każdego maniaka prędkości. Ucieszą się z niego zarówno gracze preferujący nieco bardziej poważne podejście do tematu, jak i miłośnicy zabaw zręcznościowych. Jest to obecnie najlepsza gra rajdowa na PC!



Przszę pana! Proszę pana! Jedno światło się panu nie świeci! Przez tę tylną szybę i tak mnie chyba nie widzi. Żeby tylko nie trafił na policję...



Dynamiczny widok z oczu kierowcy po raz pierwszy jest tak grywalny. Powinieneś choć raz spróbować!



Rura wydechowa uszkodzona? Po wyglądzie samochodu można sądzić, że to niewielkie zmartwienie. Ciekawe, kiedy się zorientuje, że zgubił tylne koło...

http://www.rallychampionshipxtreme.com



Ładnie zrobiona, prosta i szybko się ładująca strona. Wystarczająca ilość informacji i materiałów graficznych o grze. Polecamy...

Championship Xtreme **5-**

Symulator / Actualize / LEM

Cena: 99 zł	PC	GBC	GBA
Multi: ✓	PSX	PS2	DC

Wymagania sprzętowe:
Pentium II 366MHz, 64 MB RAM, 700 MB HDD

Grafika **5** Dźwięk **4+** Frajda **5+**

\+ Duża dynamika, realistyczny model jazdy i kolizji z przeszkodami

− Błyszczące się, jak szkło samochody. Ukryte samochody są takie same, jak zawsze!

RALLY CHAMPIONSHIP XTREME to obecnie jeden z najlepszych rajdów samochodowych. Pozycja obowiązkowa!

Tekst: Michał „Krooger" Cichy



FIREFLY STUDIOS' STRONGHOLD

Oto twój dom. Kraina mlekiem i miodem płynąca, okazały zamek, szczęśliwi poddani, lasy pełne zwierzyny. I wszystko byłoby pięknie gdyby nie... ci parszywi sąsiedzi!



Może się zdarzyć, że marnie zginiesz i tylko wilki będą miały z tego korzyść

Miłośnicy średniowiecza i fortyfikacji nie byli nigdy zbytnio rozpieszczani przez twórców gier komputerowych. Sztandarowymi tytułami, którymi do tej pory mogli się cieszyć, były dwuczęściowe serie CASTLES oraz LORD OF THE REALM, niestety obie już dość leciwe. Dawno temu była też strategiczna gra fantasy o tytule identycznym jak tu opisywana – STRONGHOLD. Była też gra SIEGE, która przypuszczalnie najwierniej oddawała realia oblężeń. No i jest jeszcze seria AGE OF EMPIRES, która co prawda nie oferuje tak nietypowej rozgrywki jak tytuły wspomniane wcześniej, ale z pewnością stanowi wartościowy nabytek w kolekcji każdego gracza. A jak na tym tle prezentuje się nowy STRONGHOLD firmy Firefly? Służę odpowiedzią.



Gdy już uda ci się zrobić wyłom w murach, obrońcy mogą zacząć się bać

STRONGHOLD jest strategią czasu rzeczywistego, bliższą ideowo AoE niż np. Castles. Nie będziesz tu mógł obserwować, jak powoli budowane są mury, wznoszone wieże i obsadzane stanowiska. Podobnie jak w większości RTS-ów, budowle pojawiają się natychmiast, pod warunkiem oczywiście, że posiadasz odpowiednie zasoby, aby je wznieść. Do wyboru jest kiladziesiąt różnych budynków i konstrukcji, przy czym nie wszystkie są od razu dostępne. Rozbudowa osady przebiega praktycznie tak samo jak w AoE – najpierw budujesz spichlerz, potem stawiasz kilka chat drwali, przydzielasz kilku myśliwych do zaopatrywania wioski i zaczynasz ciułać materiały, by móc konstruować coraz to bardziej wymyślne budowle. Gdy zwiększy się liczba twoich poddanych, budujesz domki, gdy zapragniesz mieć siły zbrojne, stawiasz baraki i inne budynki wojskowe. Krótko mówiąc, każdy fan RTS-ów szybko połapie się, jak funkcjonuje wirtualne społeczeństwo w STRONGHOLD. Do elementów tak charakterystycznych dla serii AoE dodano tzw. ciągi produkcyjne znane z gry SETTLERS. I tak na przykład zebrane zboże możesz przerobić na mąkę, jeśli posiadasz młyn. Mąkę z kolei piekarz przerabia na chleb. Oprócz 4 rodzajów żywności produkujesz również broń, dzięki której twoi żołnierze mogą rozprawić się z wrogiem. Oczywiście, aby prowadzić skuteczną kam-



Twoim zadaniem jest zapewnienie poddanym wesołego i dostatniego życia



Bardzo ważne jest wybranie odpowiedniego miejsca pod budowę zamku



Na początku rozgrywki twoja kraina obfituje w podstawowe surowce naturalne: drewno i kamienie



Bardzo przejrzysty i dobrze opracowany tutorial pomoże ci szybko zorientować się, o co w grze chodzi. Przydaje się tu znajomość angielskiego

panię, należy mieć spory zapas drewna (łuki, maszyny oblężnicze) i żelaza (miecze, topory i inne pożyteczne zabawki), nie mówiąc już o mięsie armatnim, które będzie to wszystko obsługiwać.

Bezpośredni wpływ na populację twojego państwa ma wskaźnik określający twoją popularność. Popularność zależy od kilku czynników, między innymi przydziału racji żywnościowych (pełne racje, połowa lub podwójne racje), zróżnicowania pożywienia (jeśli twoi chłopi jedzą kilka rodzajów pokarmu, są szczęśliwsi niż gdy żrą np. tylko ryby), wysokości podatków i tego, jak bardzo poddani boją się władcy, czyli ciebie. Zwłaszcza ten ostatni pomysł jest ciekawy – żeby pokazać swoim chłopom czego mogą się po tobie spodziewać, możesz umieszczać w swoim zamku różne elementy specjalne. Jeśli chcesz być dobrotliwym władcą, konstruujesz klomby, parki i ogrody. Poddani kochają cię za to, ale maleje ich efektywność pracy (np. po zaniesieniu desek do składu drwal idzie pospacerować po ogrodzie, zamiast natychmiast wrócić z siekierą do lasu). Aby temu zaradzić, postaw tu i tam kilka szubienic, a na rynku pniaczek katowski – poddani od razu przypomną sobie, kto tu rządzi i żwawo pognają do swoich obowiązków. Jeżeli twoja popularność spadnie i będzie utrzymywać się na niskim poziomie, ludzie uznają, że nie warto być twoim poddanym i ordynarnie dadzą nogę. Czasami w STRONGHOLD pojawia się w związku z tym efekt domina – im więcej ludzi zwieje, tym bardziej cierpi produkcja i cała gospodarka, co z kolei powoduje jeszcze większe niezadowolenie obywateli i tak w kółko, aż do smutnego końca.

Dla wielu osób najwartościowszym elementem gry będzie zapewne starcie zbrojne. Większość rzeczy rozwiązano tu tak jak w AoE. Do dyspozycji masz kilkanaście typów jednostek (piechota, łucznicy, konni itp.). Do tego dochodzą maszyny oblężnicze we wszelkich kształtach i wersjach, od taranów po skomplikowane „trebuchety", czyli wielkie maszyny miotające ciężkie pociski w mury wrogiego zamku. Są kolesie z drabinami, są kolesie z kotłami wrzącej smoły, którą polewają kolesi na drabinach, są wreszcie kolesie kopiący tunele pod murami twierdzy. Do wyboru, do koloru. Każdy ma możliwość opracowania własnych taktyk oblegania zamków!

Drugim elementem, który może wzbudzić zainteresowanie, jest samo budowanie warowni. Niestety, nie daje to aż takiej satysfakcji jak w CASTLES, gdzie najpierw planowałeś, co ma gdzie być, potem obserwowałeś



Czy ta mapa przypadkiem czegoś ci nie przypomina? Prastary DEFENDER OF THE CROWN wyglądał bardzo podobnie. Historia kołem się toczy!



Nie ma to jak szturmować z kolegami bramę wrogiego zamku...

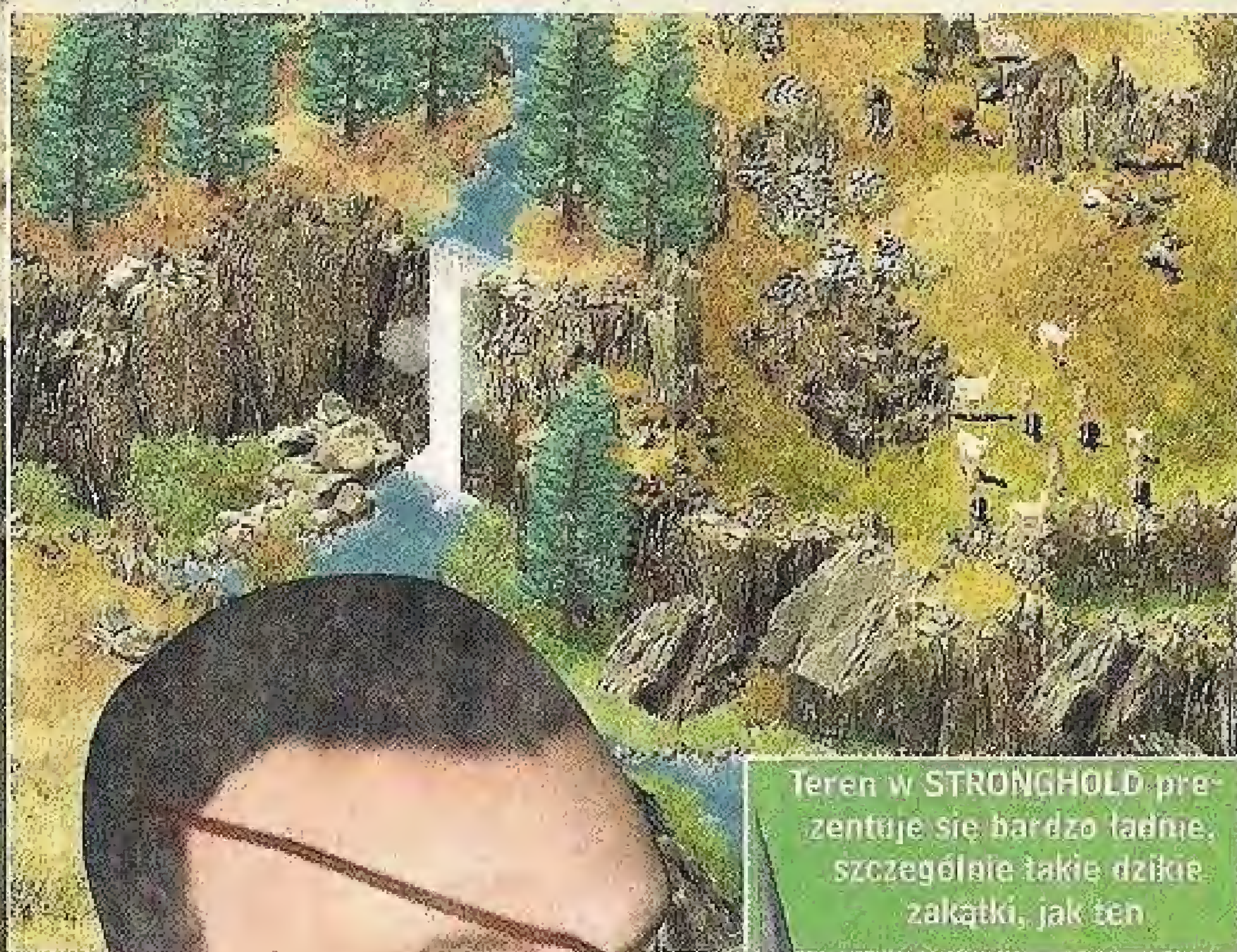


Chłopi, którzy akurat nie są przydzieleni do konkretnych zadań (np. polowania, wyrębu drzew itp.) stacjonują przy ognisku koło głównej baszty twojego zamku

jak budowniczowie znoszą materiały i zaczynają, kamień po kamieniu, wznosić twoją twierdzę. W STRONGHOLD budujesz tak, jak w AoE, czyli z gotowych klocków, choć jest ich oczywiście znacznie więcej niż w RTS Microsoftu.

STRONGHOLD oferuje kilka trybów rozgrywki. Podstawowy z nich to oczywiście kampania, składająca się z 21 scenariuszy. Fabuła prowadzona jest bardzo składnie – pomiędzy misjami w zawiłości planów wojennych wtajemnicza cię dwóch doradców, Sir Longarm i Lord Woolsack. Ich rozmowy przebiegają zwykle tak, jak konwersacje dwóch zgredów z Muppet Show – gdy jeden się z czymś zgadza, drugi na bank będzie przeciw. Nie pomaga to specjalnie w podejmowaniu decyzji (bo na przykład Woolsack mówi, byś trzymał się z daleka od posterunków sąsiadów, zaś Longarm namawia by je czym prędzej puścić z dymem), ale nadaje grze lekkości, wprowadzając element humorystyczny. Kampania rozpoczyna się w roku 1068, czyli dwa lata po słynnej bitwie pod Hastings, podczas której Wilhelm Zdobywca zmiażdżył saksońską armię i przejął kontrolę nad Anglią. Pojawiająca się pomiędzy misjami mapka do złudzenia przypomina tę znaną ze starego DEFENDER OF THE CROWN – nic dziwnego, bowiem podział na terytoria nie jest wymysłem programistów, lecz wiernym odtworzeniem podziału terytorialnego Anglii z tamtego okresu. Pierwsze misje są dość proste – musisz na przykład uzbierać określoną ilość zasobów, zbudować palisadę lub obronić chłopów przed stadami wilków. Potem przyjdzie czas na pierwsze zatargi z innymi lordami... Szkoda trochę, że w każdej misji zaczynasz budowę od zera, ale w końcu w większości RTS-ów tak właśnie jest.

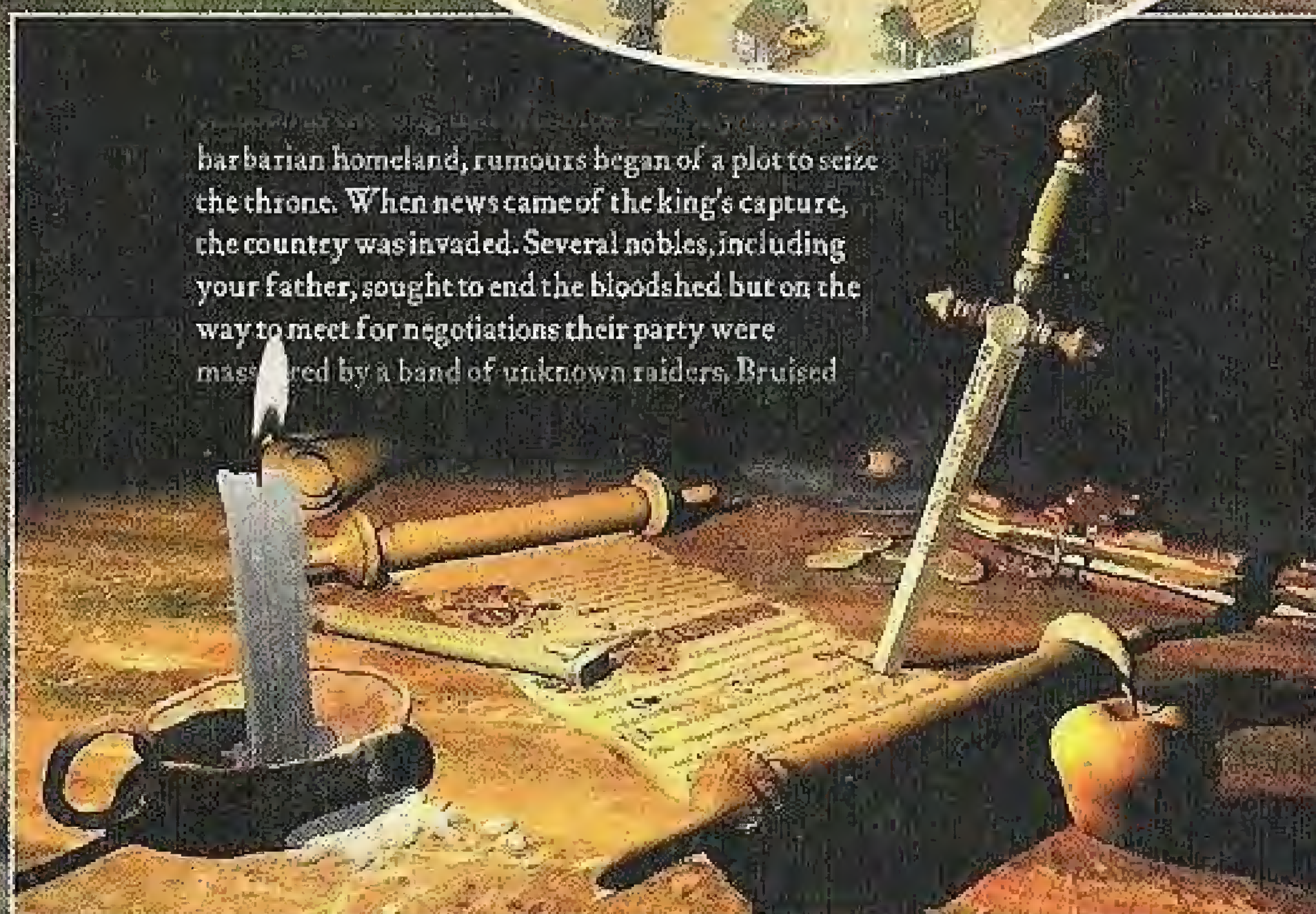
Jeżeli nie masz ochoty grać długiej kampanii, znajdziesz w STRONGHOLD sporo innych interesujących możliwości. Przede wszystkim, możesz ukończyć którąś z pojedyńczych misji. W zależności od tego, czy jesteś



Teren w STRONGHOLD prezentuje się bardzo ładnie, szczególnie takie dzikie zakątki, jak ten



Budynki sakralne zwiększają twoją popularność wśród mieszkańców



Misje w kampanii przeplatane są scenkami animowanymi, z których dowiadujesz się, co masz zrobić i jaka jest ogólna sytuacja w twoim królestwie

stroną atakującą, czy broniącą się, rozgrywka będzie przebiegać w różny sposób. Może też nadejść chwila, w której dość będziesz miał ciągłych walk i najdzie cię ochota na spokojne rozbudowywanie twierdzy. Tryb ekonomiczny po to właśnie znalazł się w STRONGHOLD – nikt nie będzie cię atakował i możesz spokojnie nacieszyć się swoim zamkiem i zawiłościami funkcjonowania feudalnego społeczeństwa. Jeśli masz dostęp do Internetu, możesz też wziąć udział w rozgrywce wieloosobowej i spalić zamek koledze lub koleżance. Wreszcie, dla osób, które wciąż czują niedosyt, do STRONGHOLD dołączono rozbudowany edytor scenariuszy, który pozwala ci nie tylko zaprojektować własną mapę, lecz również zadecydować o warunkach zwycięstwa, przeciwnikach, wydarzeniach losowych i innych parametrach rozgrywki.

Chyba już czas, by napisać parę słów o oprawie gry. A jest o czym pisać, muszę przyznać. Muzyka jest bardzo, ale to bardzo ładna, rewelacyjnie dopasowana do klimatu gry. Głosy lektorów również dobrano znakomicie (szczególnie Woolsacka i Longarma) – Play It będzie miał ciężkie zadanie, by wykonać lokalizację na równie wysokim poziomie. No, i dochodzimy wreszcie do grafiki. STRONGHOLD prezentuje się naprawdę ślicznie, od początku do końca. Każde, nawet najdrobniejsze menu jest dopracowane do ostatniego piksela, świat ukazany w grze tętni życiem, jest kolorowy i dobrze zanimowany. Niewątpliwie zaletą jest mnogość postaci, które uwijają się na ekranie. Nawet na początku gry, gdy twoja populacja nie jest zbyt liczna, miło jest popatrzeć: twoi poddani zajmują się codziennymi obowiązkami, żołnierze leżą na trawie lub ćwiczą techniki walki w wolnych chwilach, po lasach biegają jelonki i zające. Wszystko tętni życiem i rozkwita, jednak prawdziwa zabawa zaczyna się dopiero, gdy rozpoczynasz walkę. Oj, wtedy to się dzieje! Na efekty specjalne naprawdę przyjemnie się patrzy. Widok możesz obracać tak, by obejrzeć swój zamek z każdej z czterech stron, masz też do dyspozycji dwa poziomy zooma.

Na koniec jeszcze kilka drobnych porad, które być może ci się przydadzą na początku gry. Gdy zaczynasz budowę zamku, staraj się hurtowo stawiać najbardziej podstawowe budynki. Przykładowo, postaw od razu cztery chaty drwala, zamiast jednej. I tak będziesz potrzebował dużej liczby tych budowli, nie ma sensu się więc szczypać, tym bardziej, że ich konstrukcja nie zużywa zbyt wielu zasobów. Na początku gry warto też przyspieszyć upływ czasu. Możesz to zrobić, zaglądając do opcji (jest tam stosowny suwak). Staraj się też w miarę szybko wybudować pierwszą palisadę – dzięki temu nie będziesz musiał obawiać się drobnych zaczepek ze strony sąsiadów lub dzikich zwierząt.

STRONGHOLDA mogę z czystym sumieniem polecić wszystkim, którzy lubią RTS-y. To gra wykonana na bardzo wysokim poziomie, oferująca sporo nowinek i ciekawych rozwiązań, a przede wszystkim bardzo ładnie wykonana. Z niecierpliwością będę oczekiwać na spolszczoną wersję gry, a póki co muszę kończyć, bo chyba właśnie jakieś kmioty zbliżają się do bram mojej twierdzy. Do broni!


Twoje zasoby składowane są na specjalnym placu koło głównej baszty


W STRONGHOLD masz do dyspozycji szeroki wybór maszyn oblężniczych. Tu na przykład widzisz trebuchety, wielkie konstrukcje miotające głazami w mury


Hordy łuczników zasypują gradem strzał obrońców rozmieszczonych na murach wrogiej fortecy. Jednak taki ostrzał to dopiero początek prawdziwego oblężenia

http://www.stronghold-game.com



Na tej pięknie wykonanej stronie znajdziesz wszystko, czego gracz może potrzebować: porady, screeny, tapety, dema i inne atrakcje

Stronghold

5+

RTS / Firefly Studios / Play It

Cena: 129 zł	PC	GBC	GBA
Multi: ✓	PSX	PS2	DC

Wymagania sprzętowe:
Pentium 300, 64 MB RAM, 750 MB HDD

Grafika 6- | Dźwięk 6 | Frajda 5

+ Przepiękna oprawa, zarówno graficzna jak i muzyczna, intuicyjny interfejs, ciekawa kampania

– Jest to zwykły RTS. Jeśli ktoś miał nadzieję na nietypową grę w stylu CASTLES, może się zawieść

STRONGHOLD jest grą wykonaną na najwyższym poziomie. Interesujące rozwiązania, całość zasługuje na duże uznanie

Tekst: Piotr „Frogger" Moskal

ALIENS vs PREDATOR 2

Xenomorph – idealna maszyna do zabijania ludzi. Najstraszniejszy przeciwnik człowieka, gdyby nie... Gdyby nie Predator

Cokolwiek uważałeś na temat pierwszej części cross-overu świata Obcych i Predatora, tym razem możesz radośnie zakrzyknąć razem z nami: „Wreszcie jest! Wreszcie jest!". Tak, tak, mój drogi – fakt, że ALIENS vs PREDATOR 2 jest dużym wydarzeniem, to swego rodzaju zaskoczenie i to jakże pozytywne, gdyż demo nie zapowiadało nawet w połowie tak wielkiego czadu, jaki niesie ze sobą pełna wersja gry. Gdy tylko ją uruchomisz, musisz liczyć się z faktem, że AvP2 wciągnie cię, przeżuje i pogryzie, aby po kilku dniach wypluć gdzieś w krzakach – zmordowanego, wycieńczonego, ale szczęśliwego jak wszyscy diabli. Pośród ponad dwudziestu poziomów i przeszło półtora gigabajta danych udało się zawrzeć tak ogromny ładunek miodu, że równie dobrze można by obdarować nim wszystkie głodujące miasta tego świata, a i tak zostałoby tego jeszcze całe mnóstwo. Sekunda, spokojnie – wszystko po kolei.

Gdy jakieś dwa lata temu ukazała się pierwsza część gry, to – powiem szczerze – ani nie podzielałem słyszanych tu i ówdzie głosów entuzjazmu, ani nie mogłem wręcz zrozumieć, dlaczego tyle osób nagle oszalało. Fakt, fakt – poprzedzające premierę ALIENS VERSUS PREDATOR demo dla kosmicznego komandosa było bardzo fajne i – brr! – bardzo straszne, ale pełna wersja gry zawiodła mnie sromotnie. Pierwsze połączenie światów Obcych i Predaotra wypadło ogólnie bardzo dobrze – świetne poziomy, bardzo dobra grafika, dużo broni, tysiąc sposobów śmierci i tak dalej – ale tak naprawdę to był to tylko kolejny FPP, jedynie nowa, lepiej technicznie zrealizowana strzelanina, w której najwyraźniej czegoś zabrakło. Sequel nie pozostawia jednakże najmniejszych wątpliwości, że oto pojawił się produkt ze wszech miar świetny, klimatyczny, który – było nie było – spadł trochę jak bomba atomowa z jasnego nieba. Niby było wiadomo, że jakoś przed Gwiazdką powinna mieć miejsce premiera ALIEN VERSUS PREDATOR 2, ale niewielu wiedziało, że to, co nadejdzie... przerośnie nasze najśmielsze oczekiwania.

No, ale w końcu, tematem zajęli się sami profesjonaliści. Grę zrobili ludzie z Monolith, czyli ojcowie takich perełek, jak choćby wiekopomny BLOOD 2: THE CHOSEN. To już przecież jakość sama w sobie, zaś słynny engine graficzny LithTech zdążył już nie raz i nie dwa pokazać swoją klasę. Oczywiście, na potrzeby ALIENS VERSUS PREDATOR 2 został on gruntow-

Stwierdzenie, że ta gra ładnie wygląda, to zdecydowanie za mało!


Grając Predatorem nie będziesz musiał przejmować się pojedynczymi marines. Ten pan na godzinie dwunastej zaraz przekona się z kim zadarł!

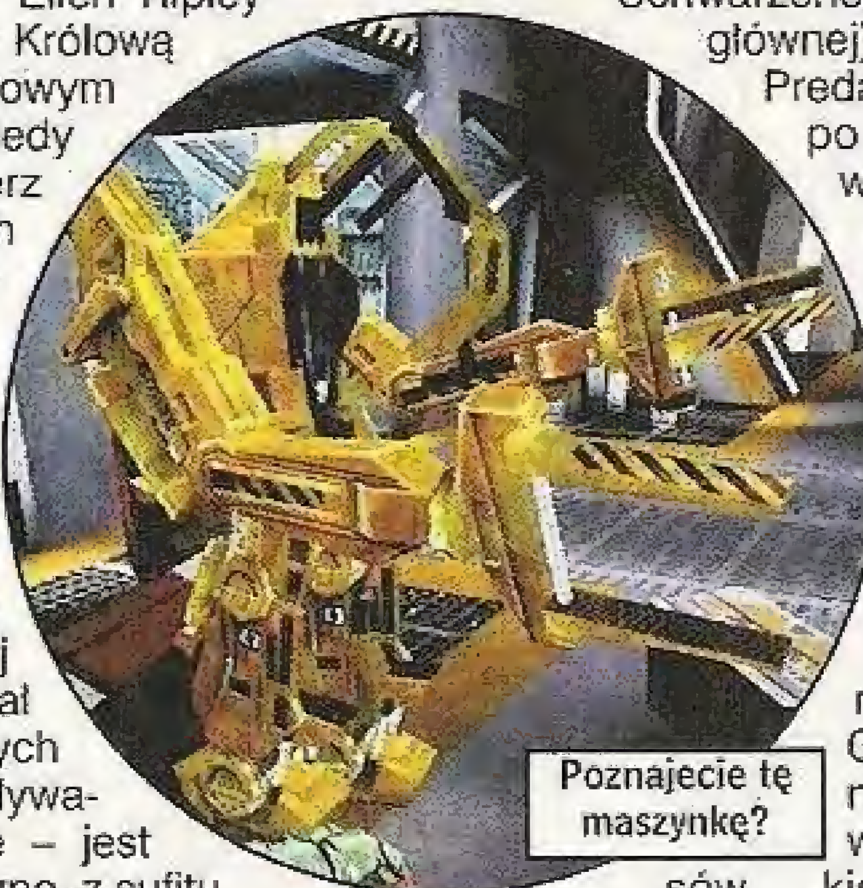

Predator dysponuje wieloma rodzajami broni, całkiem dobrze radzi sobie z taką oto włócznią. Można nią całkiem sprawnie komuś odrąbać głowę


Taki widok może przestraszyć nawet najtwardszych


W ALIENS vs PREDATOR 2 duże wrażenie robią znakomicie opracowane trójwymiarowe modele postaci. Spójrzcie tylko na tych dwóch marines...



nie przerobiony i teraz masz do czynienia z jego kolejną reinkarnacją – tym razem w wersji 2.5 Główną zaletą tego silnika jest to, że równie dobrze radzi sobie z wnętrzami jak i plenerami. Tutaj wszystko wygląda tak, jak należy. Jest nawet przypominający Nostromo statek kosmiczny, są też hydrauliczne kombinezony, jak ten, w którym Ellen Ripley walczyła z Królową Roju w kultowym „Aliens". Kiedy jako żołnierz Kosmicznych Marines przemierzasz korytarze opanowanej przez rój Obcych kolonii, to czujesz się mniej więcej tak, jakbyś grał jedną z głównych ról w przywoływanym już filmie – jest ciemno i mroczno, z sufitu wiszą jakieś kable, kapie woda, a czerwone, awaryjne oświetlenie umiejętnie dodaje dreszczyku tej i tak strasznej rzeczywistości. Nawet, gdy zdołasz wydostać się na świeże powietrze, to wciąż masz wrażenie, jakby wyszczerzony łeb Xenomorpha miał zaraz wyłonić się z mroku. Co ciekawe, plenery są tak rozległe, że najlepiej byłoby przyrównać je do tych, które pojawiły się w doskonałym i pięknym UNREAL. Równie efektownie prezentują się tropikalne lasy (żywcem wyjęte z klimatycznego „Predatora" ze Schwarzeneggerem w roli głównej), gdzie – jako Predator – skaczesz po lasach i urywasz głowy żołnierzom, którzy nie stanowią dla ciebie w zasadzie większego zagrożenia. Co jeszcze? Dodajmy tu osobliwe konstrukcje tworzone przez Obcych – bodaj najlepiej opracowane od czasów, kiedy powstały w zwichrowanym umyśle doskonałego malarza, H.R. Gigera. Jak wiadomo, obraz robi największe wrażenie wtedy, kiedy go oglądasz, a nie gdy słuchasz o nim opowieści, dlatego nie powiem tu na ten temat już nic więcej. No, może jeszcze jedną rzecz.


Poznajecie tę maszynkę?

W ALIENS VERSUS PREDATOR 2 wszystko wygląda tak, jak wyglądać powinno. Jest to doprawdy (nie)rzeczywiste.

Wydaniem gry zajęli się dwaj giganci – Fox Interactive i Sierra. Fox, wprawdzie na rynku gier obecny od niedawna, wreszcie wyrobił się i wie, jak inwestować kasę. Swoją drogą, to poprzedzająca grę animacja prezentująca studia Fox Interactive należy do jednych z najładniejszych (a na pewno robiących największe wrażenie). Co zaś tyczy się koncernu Sierra, to kwestia zdaje się być bardziej złożona. Firma obecna na rynku praktycznie od początku historii gier komputerowych nie odzywała się ostatnio zbyt często, co jest faktem, lecz wszystko wskazuje na to, że oto Sierra powraca w naprawdę wielkim stylu – choć raczej jako wydawca niżli developer. Nie wszyscy mogą zdawać sobie sprawę z faktu, że większość co bardziej udanych tytułów tego roku należy właśnie do Sierry.


To się nazywa spojrzeć śmierci w oczy...

Jak na przedstawiciela serii o starciach Obcych i Predatorów przystało, AvP2 wyposażony jest w długą i złożoną historię. Najfajniejsze jest zaś to, że gracz poznaje ją po trochu, gdyż ta sama opowieść – w formie introdukcji – serwowana jest z różnych punktów widzenia, w zależności od wybranej strony konfliktu. Z chronologicznego punktu widzenia, zabawa rozpoczyna się najwcześniej dla Obcych. Zatem – jak zwykle namieszali ludzie, którzy po raz kolejny doszli do wniosku, że potrafią kontrolować Obcych. Jak zwykle też, wystarczyło jedno jajo z facehuggerem (czyli tym mniej lub bardziej pociesznym pajączkiem znanym z filmów), aby można było rozpętać piekło. Kiedy już sytuacja wyglądała tak, że szczerzący się Obcy mordowali wszystko, co nie było przybite gwoździami do ziemi, na arenie zmagań pojawili się myśliwi – a wśród nich Predator. Jak wie każdy fan komiksów, nic tak nie cieszy gwiezdnego myśliwego, jak trofeum w postaci czarnego łba Xenomorpha. A że na arenie są także ludzie, to i nimi Predator nie wzgardzi. Tyle historia – reszta to rzeźnia.

Co szczególnie cieszy, to fakt, że podczas gry przez cały czas wiesz, że historia toczy się dalej – i to nie tylko w postaci renderowanych przez LithTech przerywników filmowych,


Kto mógłby przypuszczać, że Obcy i Predatory tak się nie lubią. Miejmy nadzieję, że ten konflikt będzie trwał jeszcze długo, gdyby bowiem obie rasy połączyły siły, ludzie mieliby kłopoty

Jeszcze kilka magazynków i może przestanie biec w twoim kierunku...


Mroczne zakątki statku kosmicznego nie są miejscem, w którym chciałbyś spędzić wakacje

ale także podczas wykonywanych przez ciebie zadań. Na przykład, taka sytuacja. Udało ci się wydostać z zasypanych podziemi i pędzisz w stronę mostu, do reszty oddziału Marines. Widzisz, że przez most zmierza w twoją stronę kilku żołnierzy – jesteś uratowany! Ale, gdy uśmiech zwycięstwa wykwita na twojej twarzy, na odległym wzgórzu materializuje się Predator i za pomocą pocisków energetycznych rozwala most w drobny mak. Twoich przyjaciół zresztą też. Tak jest w ALIENS VERSUS PREDATOR 2 przez cały czas – sytuacje zmieniają się jak w kalejdoskopie, a ty nigdy nie możesz być pewien tego, co zdarzy się za chwilę.

Oczywiście, sednem zabawy pozostaje polowanie. W przypadku Marines sytuacja jest przez większość czasu odwrócona, gdyż do czasu, nim uzbroisz się po zęby w miotacze ognia, granatniki, cekaemy i tym podobne zabawki, to Obcy będą polować na ciebie. Ale gdy już się uzbroisz... Gdy już się uzbroisz, mało kto będzie w stanie ci podskoczyć. Arsenał jest nader imponujący, a działanie każdej broni oddano poprawnie (czytaj: brzmią dokładnie tak, jak w filmie). Sytuacja jest szczególnie fajna w przypadku Pulse Rifle (standardowa giwera wojsk USCMC) – w momencie, gdy Obcy atakują cię całymi gromadami, a ty panicznie dusisz spust, uświadamiasz sobie, że śmiercionośne serie z giwery brzmią tak samo histerycznie, jak te z „Aliens". Stwierdzenie, że ALIENS VERSUS PREDATOR 2 jest najbardziej przerażającą grą 2001 roku ma w sobie wiele prawdy. Fakt, iż Marines dysponują najnowszymi zdobyczami techniki, wcale nie zmniejsza strachu, jaki wkrada się w rozdygotane serce gracza. Radar pika nerwowo i bynajmniej nie ułatwia rozeznania się w sytuacji, zaś zainstalowana na plecach żołnierza latarka bardziej dezorientuje niźli pomaga. Jest wprawdzie trochę jaśniej, ale wszystkie cienie stają z miejsca jakby straszniejsze i trudno wyzbyć się wrażenia, że wyrastają im zęby. Często dzieje się tak naprawdę.

Najbrutalniej jednak, prezentuje się świat z perspektywy Obcego. Tutaj krew leje się strumieniami tak obfitymi, że często gra balansuje wręcz na granicy dobrego smaku. Co ciekawe, jeżeli zdecydujesz się grać Obcym, to poznasz wszystkie stadia rozwoju Xenomorpha. Grę rozpoczynasz jako facehugger, który musi znaleźć jakąś ofiarę, w której mógłby złożyć jajo. Gdy ten akt zostanie już dopełniony, pojawia się stadium runnera – na tym etapie rozwoju jesteś jeszcze słabiutki, ale za to rośniesz bardzo szybko i masz apetyt za pięciu. Wreszcie – stajesz się dorosłym Xenomorphem. Wprawdzie Obcy nie mogą dzierżyć broni ani nie dysponują też niczym, co pozwoliłoby walczyć na dystans, lecz ich silne szczęki i nieprawdopodobna wręcz szybkość powinny pomóc przeżyć w skrajnie nieprzyjaznych warunkach, jakie z całą pewnością stwarza im ta gra. Poza tym, Obcy potrafią biegać po ścianach i – podobnie jak Predator – wykonywać przy odrobinie wysiłku ogromne skoki.


Oto urodzony myśliwy. Lepiej nie wchodź mu w drogę!


Komputery pokładowe, konsolety i pęczki przewodów to nieodłączny element serii filmów o Obcych. Jak widać, postarano się, by klimat w grze był jak najbardziej zbliżony do tego z ulubionego horroru s-f milionów ludzi na świecie

Tekst: Anzelmo Von Dirt

Aliens Versus Predator 2

6

FPP / Monolith / Play-It!

Cena: 99 zł	PC	GBC	GBA
Multi: ✓	PSX	PS2	DC

Wymagania sprzętowe:
Pentium III 700, 256 MB RAM, akcelerator 3D

Grafika 5 Dźwięk 6 Frajda 6

+ Wręcz niesamowita atmosfera grozy, doskonała grywalność. Ta gra naprwdę wciąga!

– Uwaga! Gra jest naprawdę brutalna, tak więc nie polecamy jej osobom o delikatnej psychice

AvP2 to wymarzony produkt dla każdego „młodocianego myśliwego". Raczej nie przewidujemy reklamacji...

http://aliensvspredator2.sierra.com



Oficjalna strona. Jak każda na serwerze Sierry, dość uboga graficznie, ale za to bogata treściowo. Odwiedź ją szybko!

Gra Obcym jest krwawa – podobnie jest w przypadku Predatora. Nawet, gdy twój drogi myśliwy dysponuje tylko szponami, to i tak bez trudu potrafi rozerwać na strzępy rosłego komandosa. Przynajmniej w początkowych misjach, gra Predatorem to jak przeżywanie filmu, tylko, że z „tej drugiej" strony. Można efektownie rozpływać się w powietrzu i korzystać z komputera leczniczego, a także zmieniać sposób obserwowania świata – może być całkiem normalny, ale możesz przełączyć się na podczerwień, termodetektor i coś w rodzaju noktowizora, przy czym w tym wypadku paleta kolorów zostaje jakby wywrócona do góry nogami. Tak, oczywiście, jest też broń. Jest jej całe mnóstwo. Zresztą jako Predator i tak będziesz zawsze przyglądał się uważnie swoim ofiarom, zanim je zabijesz. Bo w końcu jesteś myśliwym.

Wszystko tu jest piękne, efektowne i można wręcz pokusić się o stwierdzenie, że cała ta „barokowość" jest dla AVP2 wręcz charakterystyczna. Najważniejsze jest chyba jednak to, że wszystkie elementy są tutaj jak najbardziej na miejscu, bo – po prostu – są użyteczne i dodają jakże potrzebnego klimatu. Autorzy zawarli w grze całe mnóstwo cieszących szczegółów, jak na przykład to, że świat widziany przez Obcego jest jakby obserwowany z wnętrza kuli, co – w połączeniu z dużą szybkością poruszania się i umiejętnością łażenia po ścianach – dodaje dość mocny pierwiastek chaosu do zabawy.

Co ja ci zresztą będę tłumaczyć, skoro obaj wiemy, że ukończysz tę grę co najmniej trzy razy? Choćby dlatego, by do końca poznać niesamowitą historię, jaka kryje się za syczeniem Obcych, łoskotem karabinów i głowami urywanymi przez Predatora. Ciężko jest pisać o AvP2 inaczej, aniżeli w superlatywach i nie mogę powiedzieć, aby mnie to nie cieszyło. Nie zalecam jedynie siedzieć zbyt długo przy grze, gdyż o trzeciej nad ranem, kiedy w całym mieszkaniu jest ciemno i cicho, a ty grasz w słuchawkach na uszach, to możesz dostać poważnego zawału, gdy nagle... na kolana wskoczy ci kot.



Oj, dzieciaku... Schowaj się lepiej z powrotem w tunelu i nie wracaj, bo zostaniesz tymi łapkami rozszarpany na sztuki!

WIPEOUT FUSION

Kiedy w 1995 roku Sony wydało pierwszą część WIPEOUT, nikt nie spodziewał się, że odniesie ona tak olbrzymi sukces...

Jest rok 2150. Federacja zakłada właśnie nową ligę wyścigową o nazwie F9000, w której startują najnowsze pojazdy antygrawitacyjne o poprawionych współczynnikach sterowności i przyspieszenia. Dostanie się na szczyt ligi, wypełnionej samymi profesjonalistami i najlepszymi maszynami, to marzenie każdego kierowcy jeżdżącego w zawodach.

To już, jakby nie liczyć, piąta z kolei odsłona tej kultowej serii, do której należą WIPEOUT, WIPEOUT XL/WIPEOUT 2097 i WIPEOUT 3 wydane na konsole firm Sony, Nintendo i komputery domowe. Rzadko kiedy zdarza się, żeby kolejne części odnosiły za każdym razem większy sukces od swoich poprzedniczek. Idąc zgodnie z tym schematem, WIPEOUT FUSION miał zmiażdżyć wszystko, co do tej pory powstało i jak się okazało... tak właśnie zrobił! Najlepsze wyścigi antygrawitacyjne znowu rządzą na konsoli, tym razem PLAYSTATION 2, a miliony graczy na całym świecie właśnie zamykają się w swoich pokojach, uzbierawszy przedtem odpowiednie zapasy żywności. Warto było czekać...

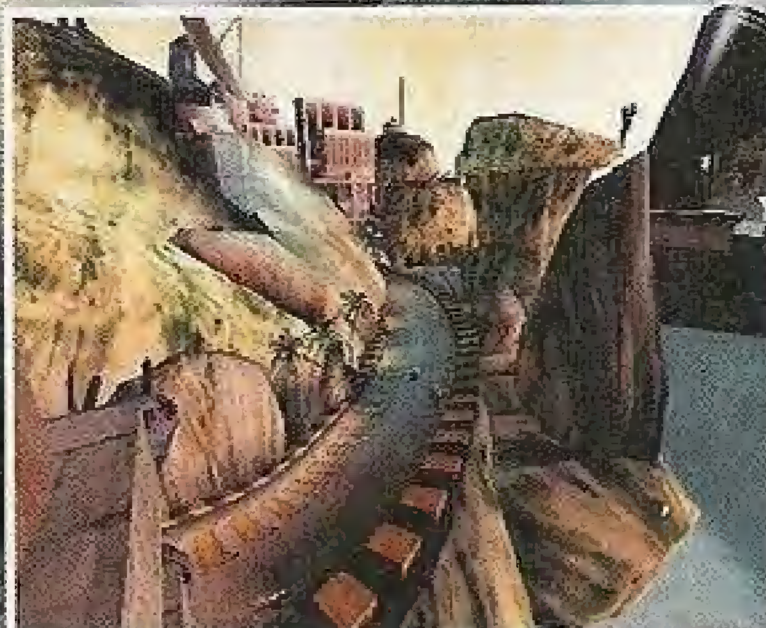
WIPEOUT FUSION to jedna z najładniejszych gier wydanych do tej pory na konsolę PS 2. Grafika zawsze była główną zaletą gry. To, co tym razem można podziwiać na ekranie, przechodzi najśmielsze oczekiwania nawet największych optymistów. Wyobraź sobie, że lecisz piękną trasą. Już na pierwszy rzut oka widać, ile pracy włożono w jej projekt. Pobocze pełne jest animacji, przejeżdżasz tunelem i widzisz, jak pracują kopalnie, wyjeżdżasz na powierzchnię, podziwiając neony reklamowe i przelatujące pojazdy kosmiczne, podczas gdy miasto, do którego się zbliżasz, tętni własnym życiem. Dzięki takiemu dopieszczeniu grafiki, gnając do mety pomiędzy przeciwnikami, ma się wrażenie, że uczestniczy się w prawdziwym wyścigu!

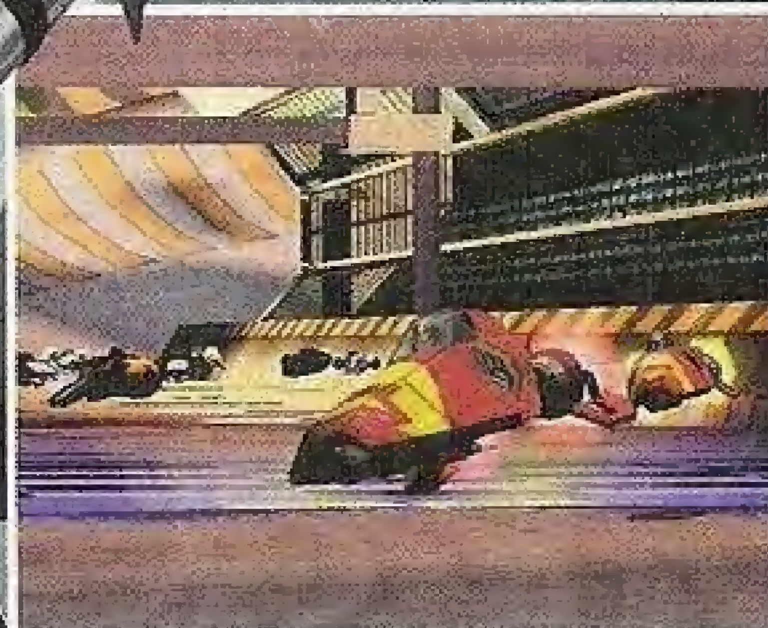
W WIPEOUT FUSION wprowadzono wiele zmian. Kompletne przemodelowanie fizyki jazdy, możliwość deformacji nadwozia i szereg śmiercionośnych broni wykorzystywanych podczas wyścigów to tylko niektóre elementy. Pojazdy poruszają się teraz zdecydowanie bardziej naturalnie i płynnie, i nie ma już bardzo częstego dotąd wrażenia, że pomimo, iż zawieszone w powietrzu tuż nad trasą, są z nią w jakiś sposób powiązane. Teraz cięższe maszyny są zdecydowanie szybsze i skuteczniejsze na długich prostych, ale zawodzą jeśli chodzi o zakręty. Mniejsze statki szybciej przyspieszają, ale są zdecydowanie wolniejsze, co czyni je idealnymi na „pokręcone" trasy. Wymusza to opanowanie do perfekcji systemu sterowania. Do gry wprowadzono wreszcie, tak bardzo pożądany, model zniszczeń. Po każdej stłuczce karoseria efektownie się od-


Pretendent do zwycięstwa może zawsze, w ostatniej, chwili dostać rakietą w plecy...

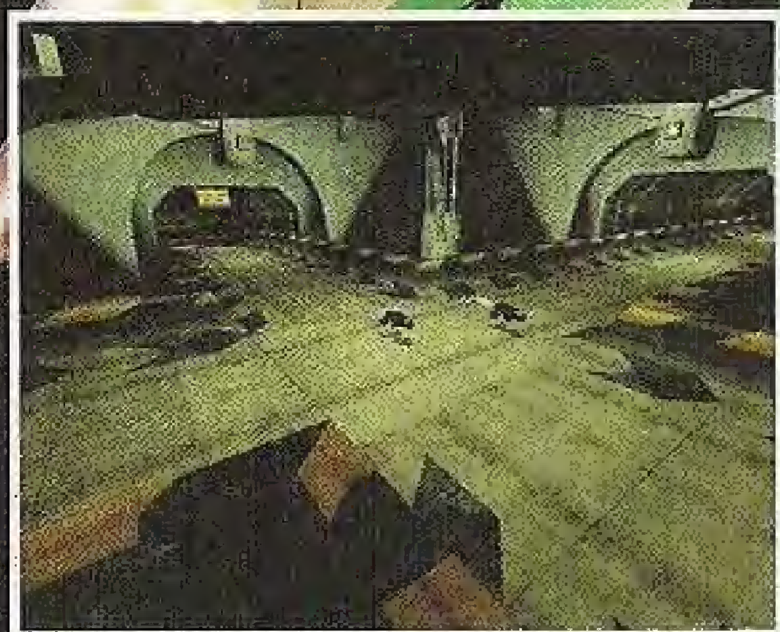

Futurystyczne klimaty, nie tylko graficzne, ale i muzyczne, całkowicie wypełniają grę


Do zwycięstwa został jeszcze jeden zakręt, a cała banda przeciwników jest tuż za tobą


WIPEOUT wygląda prześlicznie – to wymarzona gra do zaprezentowania komuś swojego PS2


Na torze toczy się ostra walka. Tutaj nie ma czasu na sentymenty, liczy się zwycięstwo!


Wśród licznych efektownych tras znajduje się również bardzo ładny tor pustynny



Skrzyżowanie bez sygnalizacji świetlnej? Uważaj, bo bardzo łatwo tutaj o wypadek!

kształca, a po ostrym przejeździe bolid wygląda na baaaardzo sfatygowany. Najlepsze są oczywiście momenty, podczas których sypią się kawałki nadwozia i pod wpływem pędu powietrza poruszają zdeformowane elementy. Nie obyło się też w WIPEOUT FUSION bez śmiercionośnych broni, po raz pierwszy zastosowanych na tak dużą skalę. Wyścig z opcją użycia całego uzbrojenia wygląda jak porządna demolka. Zmienia to zupełnie założenie gry, jako czysto wyścigowej, ale wprowadza nieco świeżego powiewu. Każda drużyna, oprócz standardowych „zabawek", posiada specjalną, unikalną, broń o zdecydowanie większej sile rażenia i skuteczności. Gracze lubiący wyścigi zawsze mogą ustawić w opcjach, że nie chcą korzystać z broni. Wtedy otrzymują do rąk kolejną część gry, o której zawsze marzyli, i którą już od ponad pięciu lat ubóstwiają. W efekcie dostajesz coś w stylu „dwa w jednym".

WIPEOUT FUSION nie pozwoli ci nawet przez chwilę mrugnąć okiem. Nie powinieneś się dłużej zastanawiać, tylko szybko gnać do sklepu i kupić ostatnią kopię!

Wipeout Fusion — **6**

Wyścigi / Studio Liverpool / Sony

Cena: 259 zł	PC	GBC	GBA
Multi: ✓	PSX	PS2	DC

Wykorzystuje:
DualShock 2, Memory Card 2, Multitap

Grafika 5+ | Dźwięk 5 | Frajda 6

\+ Muzyka, grafika, dynamika, szybkość, cała masa broni i efektowna jazda! Czyli w zasadzie wszystko

– Szczerze mówiąc, to już pierwsza część tej gry nie miała żadnych minusów...

Tej gry nie trzeba nikomu rekomendować. Klasa sama w sobie bez dwóch zdań. Polecamy bardzo gorąco

Syphon Filter 3

Temat znany od dawna: dwójka agentów, bardzo ważna misja... Nie dość, że nic nowego, to jeszcze nie najlepszej jakości...

Trzecia już część swego czasu wyśmienitego SYPHON FILTERA, gry tak bardzo oczekiwanej przez posiadaczy PS2, ukazała się właśnie na... PSOne, co jak się okazało, nie wyszło jej wcale na dobre. Mimo to fani serii i tak sprawią, że dość odważny manewr Sony bardzo się firmie opłaci. Z jednej strony to miło, że nie zapomniano o użytkownikach lekko już przestarzałej technologicznie konsoli, a z drugiej to raczej niewesoło, żeby taki murowany hit zagościł na konsolach użytkowników PS2, którzy będą się krzywić na dość przestarzałą oprawę graficzną.

SYPHON FILTER 3 to, jak na dzisiejsze czasy, gra niczym się nie wyróżniająca, pozbawiona jakichkolwiek graficznych fajerwerków mogący zachęcić tylko graczy podziwiających poprzednie części. Po prostu kolejny produkt z gatunku TPP.

Akcja w trzecim SYPHON FILTER miała być z założenia szybka i dynamiczna. Okazuje się jednak, że wcielając się na zmianę w rolę agentów Gabe'a i Lian, nie spocisz się zbytnio podczas wykonywania powierzonych ci zadań. Cała akcja wygląda jakby przedstawiona została w zwolnionym tempie. Twój bohater porusza się nad wyraz wolno, za to przeciwnicy wykazują nadludzką zręczność i skuteczność. Czasami po prostu nie da rady ich zaskoczyć! Gra skłania się teraz w stronę bardziej taktycznego załatwiania spraw. Dużo jest tu chowania się, skradania i akcji z ukrycia. Nadaje to grze jeszcze bardziej „przygodowego" klimatu, dzięki któremu przy SF3 siedzi się naprawdę długo, przyjemnie spędzając czas właśnie ze względu na wciągającą fabułę.



Temu panu już dziękujemy. Tryb snajperski to jeden z tych miłych elementów gry



Gdzie tak pędzisz, szalony! Za rogiem może czaić się nieprzyjemna niespodzianka!

Mimo wszystko tytuł posiada całą masę bardzo zniechęcających elementów. Po pierwsze, grafika. Oczywiście nie można spodziewać się po grze na PSOne wiele, ale nazywając animację w grze tragiczną, prawi się jej tylko wielki komplement. Oglądając, jak główny bohater biegnie bokiem, można spaść z krzesła! Czy to ze śmiechu, czy też z zażenowania. Dodatkowo, wspomniane już sztuczne spowolnienie akcji tylko potęguje wrażenie totalnego niedopracowania. Po drugie, kamera. Tak sztucznie udziwnionego systemu kamer nie ma chyba w żadnej innej grze TPP.

Trzecia odsłona kultowego SYPHON FILTER jest produktem całkiem dobrym, ale tylko dla fanów serii. Gracze zaczynający swoją przygodę od konsoli PS2 nie muszą nawet oglądać się w stronę SF3.





Strzelanie w biegu to czasami jedyny skuteczny sposób na wyeliminowanie wroga



Przed tobą nikt się nie ukryje. Są bronie, które potrafią „widzieć" przez ściany!



Bieganie zygzakiem wygląda nad wyraz komicznie! Tutaj widać tylko namiastkę

Syphon Filter 3 — **3**

TPP / Sony Bend / Sony

Cena: 199 zł	PC	GBC	GBA
Multi: ✗	PSX	PS2	DC

Wymagania sprzętowe: Memory Card, Dual Shock

Grafika 3- | Dźwięk 4 | Frajda 3-

\+ Wartka akcja i ciekawa fabuła

– Grafika, animacja postaci i system sterowania

SYPHON FILTER 3 to nie to samo, co poprzednie części. Gra jest spóźniona o jakieś dwa lata! Szkoda

Tekst: Michał „Krooger" Cichy

WORLD WAR III BLACK GOLD


Samoloty transportowe przenoszą wszelkie zakupione przez ciebie konstrukcje

WORLD WAR III to następny program autorów EARTH 2150. Znowu będziesz wysyłał pancerne zagony, by miażdżyły podłych wrogów. Wszystko, rzecz jasna, w 3D


Pola naftowe przynoszą dochód, za który kupujesz nowe jednostki


Twoja w tym głowa, aby materia wroga zamieniła się w energię!

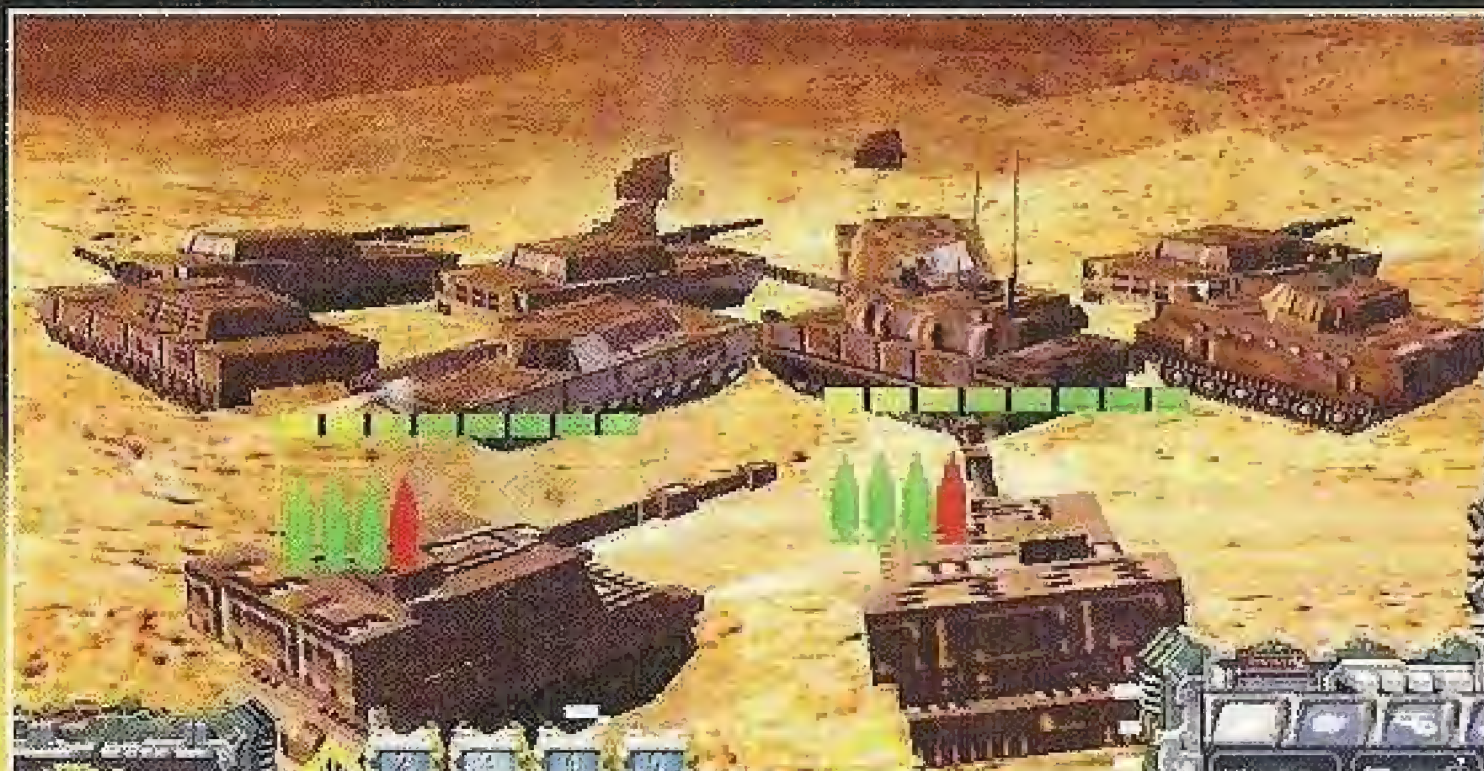
To, że gra dotyczy hipotetycznej III wojny światowej, nie ma żadnego znaczenia. Fabuła jest naiwna, a przebieg działań wojskowych ma niewiele (albo nawet nic) wspólnego z realiami nowoczesnych działań wojennych. Nie wiem, dlaczego autorzy koniecznie chcieli udawać, że mamy do czynienia z III wojną, bo akcja tej gry równie dobrze mogłaby się toczyć na szóstej planecie Oriona albo w czasie wojny serbsko-chorwackiej i nikomu różnicy by to nie sprawiło. Armie poszczególnych państw stosują zresztą środki technologiczne, które kojarzą się raczej z I wojną światową. Nie zmienia to jednak faktu, że w WORLD WAR III gra się miło.

Oto wcielasz się w postać dowódcy, mającego poprowadzić siły USA, Rosji lub Iraku przez sześć kampanii (każda składa się z pięciu misji). Dostęp do poszczególnych scenariuszy jest jednak ściśle limitowany. Dopiero po ukończeniu pierwszej kampanii amerykańskiej możesz zabrać się za dowodzenie Irakijczykami, a potem Rosjanami i tak dalej.

Poszczególne misje, składające się na kampanię, są bardzo urozmaicone i nagminnie zdarza się, że w trakcie trwania jednego zadania otrzymujesz kolejne, a potem jeszcze następne. I w tej chwili mapa, na której prowadzisz działania, powiększa się o nowe obszary, nowe bazy wroga itp. Jeśli nie chcesz brać udziału w całej kampanii, możesz stoczyć pojedynczą bitwę. Do wyboru jest przeszło 20 map, na których zmagać się może od dwóch do ośmiu graczy.

WORLD WAR III zaskakuje sporymi możliwości technologicznymi i konstrukcyjnymi. Za odpowiednią opłatą możesz dokonywać wynalazków, np. skonstruować czołg T-72, artylerię samobieżną albo specjalnej jakości pociski armatnie (i wiele, wiele innych). Wyobrażasz sobie dowódcę na polu walki, zbierającego fundusze, żeby wynaleźć czołg, którym dysponuje jego armia? To tyle, jeśli chodzi o realia III wojny światowej. W trakcie trwania kampanii potencjalne wynalazki pojawiają się stopniowo, ale jeśli rozgrywasz pojedynczą misję, masz okazję od razu skorzystać z ich całego pakietu, co może być nieco deprymujące. Zarówno na wynalazki, jak i na konstrukcję nowych pojazdów, zarabiasz poprzez eksploatowanie pól naftowych. Wystarczy zainstalować pompy oraz podłączyć generatory prądu, żeby gotówka zaczęła płynąć bardzo szerokim strumieniem...

Niestety, Sztuczna Inteligencja wroga oraz twoich jednostek (kiedy po-



Pluton czołgów w maksymalnym zbliżeniu wygląda dość groźnie. A na polu bitwy najlepiej spisują się wyćwiczeni w wielu walkach weterani



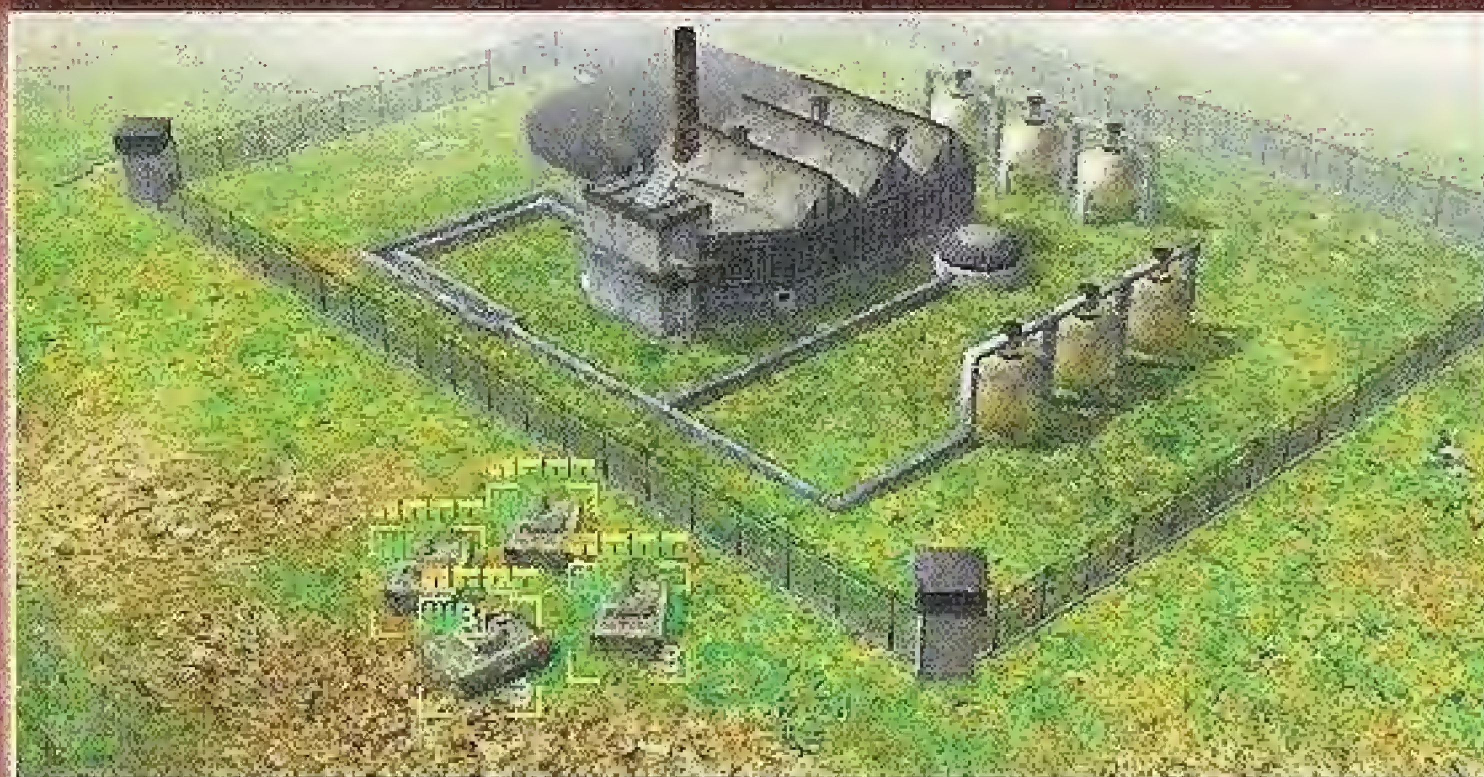
Twoje pojazdy są w stanie zaminować drogi dojazdowe oraz ważne przejścia

zwalasz, by prowadził je komputer) pozostawia wiele do życzenia. Przeciwnicy często sprawiają wrażenie, jakby wahali się, czy podejmować działania ofensywne, czy uciekać, i w efekcie bezsensownie plączą się po ekranie. Z kolei na swoje jednostki musisz uważać tak bardzo, jakby były dziećmi specjalnej troski. Nie wystarczy kazać im odjechać z pola ostrzału. Dlaczego? Dlatego, że mogą beztrosko wrócić w to samo miejsce i wdać się w jakieś zupełnie bezsensowne bijatyki. Na pocieszenie pozostaje jednak fakt, że twoje czołgi i pojazdy pancerne poruszają się po rozsądnie wybranych szlakach. Zwykle, jeśli skierujesz jednostkę do konkretnego punktu, nie musisz się bać, że wybierze drogę dookoła albo wprost przez umocnienia wroga. Co ważne, twoje pojazdy potrafią na wąskiej drodze ustępować sobie nawzajem i szykować przejście dla przyjaciół. Gorzej, kiedy nadchodzi czas walki. Najczęściej zdarza się, że czołgi i samochody podjeżdżają do wroga, jakby chciały trącić go noskiem. A potem zaczynają odprawiać jakieś hołubce i przypominają afrykańskich szamanów w magicznym tańcu. Jeżdżą wokoło przeciwnika, zabawiają się robieniem ósemek i spiral, jednocześnie strzelają to tu, to tam, czasami trafiając, a czasami nie. Zdziwienie budzą również ogromne kłopoty, jakie sprawia śmigłowcom (np. Apache) trafienie w ruchomy cel. Rakiety uderzają zwykle za albo przed jadącym pojazdem, a wątpię, by te maszyny nazywane były „tank killers", gdyby zachowywały się w ten sposób w rzeczywistości.

W WORLD WAR III walki toczą się w zróżnicowanych sceneriach. Śnieżne pustkowia Alaski lub Syberii, irackie pustynie, amerykańskie stepy i pola Azerbejdżanu. Trudno jednak nie spostrzec, że te scenografie w istocie są do siebie niezwykle podobne, a autorzy nałożyli tylko innego koloru tekstury. Nie wyczuwa się tu jakiegoś specyficznego klimatu, który odróżniałby jedną z tych krain od drugiej. Osady, wioski czy instalacje gospodarcze też są wyrysowane jedynie umownie i sprawiają wrażenie dekoracji na planszy, a nie rzeczywistych budynków. Grafika w ogóle nie jest najmocniejszą stroną WORLD WAR III. Owszem, jest dość funkcjonalna i w miarę przejrzysta (chociaż przy maksymalnym oddaleniu pola bitwy nie sposób odróżnić typów jednostek), ale nie ma tu żadnych „bajerów", które potrafią tak uatrakcyjnić rozgrywkę. Ot, maksymalna prostota pozbawiona szczypty szaleństwa.

WORLD WAR III, mimo wszystkich wad i śmiesznostek, jest grą całkiem przyjemną. Zróżnicowanie misji, dość spory wybór morderczego sprzętu, możliwość prowadzenia działań inżynieryjnych (budowa mostów, umocnień czy przygotowywanie terenu), nabywanie przez jednostki doświadczenia, które ma decydujący wpływ na możliwości bitewne, konieczność uzupełniania przez jednostki amunicji (a, co za tym idzie, odpowiednie przygotowanie służb transportowych) – to wszystko musi się podobać.

Gra WORLD WAR III to program, który może urozmaicić długie, zimowe wieczory...



Nie tylko zielone pola będą świadkami twych bojów. W trakcie walk trafisz również na irackie pustynie oraz na śnieżne pustkowia Alaski i Syberii



Baza wroga jest zwykle bardzo dobrze strzeżonym miejscem

http://ww3.topware.pl



Sporo informacji na temat gry, możliwość zapoznania się z fragmentami recenzji oraz ściągnięcia 112 MB wersji demo programu

World War III **4+**

RTS / Reality Pump/TopWare

Cena: 79 zł	PC	GBC	GBA
Multi: ✓	PSX	PS2	DC

Wymagania sprzętowe:
Pentium III 700, 128 MB RAM, 800 MB HDD

Grafika 4 Dźwięk 4+ Frajda 4+

\+ Sporo zróżnicowanych scenariuszowo misji, wiele ciekawych i oryginalnych opcji

– Schematyczna grafika, niestety raczej niewielki realizm pola walki

Jeśli zapomnisz o naiwnym scenariuszu, to gra naprawdę zaczyna być sympatyczna. Dobra rozrywka, chociaż bez rewelacji

Tekst: Jacek „Randall" Piekara

ZIMA MUMINKÓW

Pytanie za sto punktów: kim tak naprawdę są Muminki? Misiakami? Trollami? Hipopotamami?



Grafika w Muminkach nie ma wiele wspólnego z nowoczesnymi grami FPP czy TPP, jednak na potrzeby tej produkcji wystarcza

Wielka miłość do zimowego pochrapywania powoduje, iż Muminkom znacznie bliżej do pucułowatych misiaków niż rozwydrzonych trolli. Każde dziecko wie przecież, że niedźwiedzie zapadają w zimowy sen, podczas gdy pulchne trolle gromadzą się wokół ognisk, trzymają się za ręce i głośno śpiewają wesołe piosenki. Tej zimy Muminki znowu zasnęły. Wraz z nimi oczy zmrużyli też ich najlepsi przyjaciele - Ryjek, Włóczykij i Panna Migotka. I tylko biedna Mała Mi zasnąć nie zdołała. Rozpierała ją energia i wypełniała radość, związana z pierwszym, lepkim śniegiem, który wczoraj otulił Dolinę Muminków bieluchną pierzynką.

Nic dziwnego, że Mała Mi zapragnęła pobawić się tak, jak dawno się nie bawiła. Postanowiła pozjeżdżać na tacy z górki na pazurki, wybudować lodowy zamek, zagrać koncert na lodowych soplach i połowić ryby w prawdziwym przeręblu. Dla zabicia wyrzutów sumienia obiecała sobie, że gdy już się nabawi do rozpuku, wysprząta szopę, naprawi zniszczony przez Bukę, ulubiony obrazek Tatusia Muminka, wreszcie urządzi prawdziwy wyścig w salonie, dzięki któremu zachowa formę, świeżość i zdrowie. I jak pomyślała, tak też zrobiła. A dzieci skupione przy monitorze pomogły jej w tym, śmiejąc się i przepychając.

ZIMA MUMINKÓW jest programem przeznaczonym dla najmłodszych dzieci, tych nie umiejących jeszcze czytać, uczących się za to kształtów i ćwiczących swą pamięć. W jego skład wchodzi dziesięć nieskomplikowanych minigierek, dostępnych zaraz po włożeniu płyty do stacji dysków (nie trzeba nic instalować!). Wśród nich znalazły się zadania poprawiające zręczność i refleks nielatków, jak choćby ów ślizg na tacy, połączony z omijaniem przeszkód, nie zabrakło jednak zabaw kształtujących wyobraźnię (budowanie zamku z dostępnych lodowych cegiełek), ćwiczących pamięć (wskazywanie przedmiotów, które na chwilę pojawiły się na ekranie) czy tzw. słuch muzyczny (brzdąkanie na soplach). Co ważne, gry nie stresują i nie zniechęcają do zabawy, a dzięki swej różnorodności nie nudzą się zbyt szybko. Gorzej z rodzicami – zachęceni przez swe pociechy do wspólnej zabawy przed monitorem zasną zapewne szybciej niż Muminki na widok pierwszego śniegu.

Od strony technicznej ZIMA MUMINKÓW nie prezentuje się zbyt okazale. Wydarzenia dzieją się w niewielkim okienku o rozdzielczości 640x480, mini-gry przypominają dostępne w Internecie produkcje wykonane w technologii Flash. Z drugiej jednak strony oszczędna, lecz bardzo kolorowa grafika doskonale oddaje klimat świata znanego z książek Tove Jansson. Małe, pulchne Muminki, Ryjek i drobniutka Mała Mi wyglądają słodko. Również głosy postaci dobrane są perfekcyjnie – już dla nich warto zagrać w tę grę!

http://www.epress.no



Strona norweskiego producenta gier komputerowych, w tym całej serii przygód MUMINKÓW.

Zima Muminków **4+**

Logiczna / ePress / CD Projekt

Cena: 69,90	PC	GBC	GBA
Multi: ✓	PSX	PS2	DC

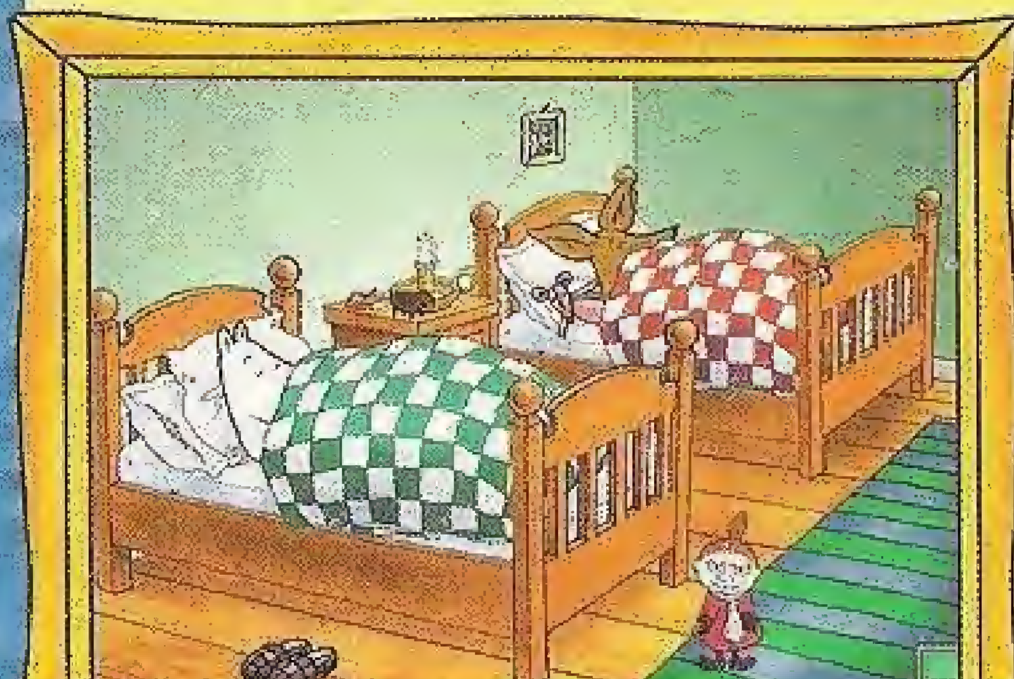
Wymagania sprzętowe:
Pentium 90, 16 MB RAM, CD-ROMx4

Grafika **4-** Dźwięk **5** Frajda **4**

+ Słodziutkie Muminki, godna ich rozumku prostota zabawy, genialny dubbing, niskie wymagania

– Starsi przy tej grze zasną, całość dość szybko się nudzi i jest nieskomplikowana

Mroźna zima zapanowała w dolinie Muminków i wszyscy jej mieszkańcy poszli spać. Wszyscy? Mała Mi nie śpi! Bawi się jak nigdy!



Grube Muminy smacznie śpią. A może by tak zrobić im kawał? Na przykład przykleić kapcie do podłogi?



Zagadki logiczne w tej grze spodobają się zapewne najmłodszym. Starsi gracze nie mają tu czego szukać

Tekst: Michał „Joel" Zacharzewski

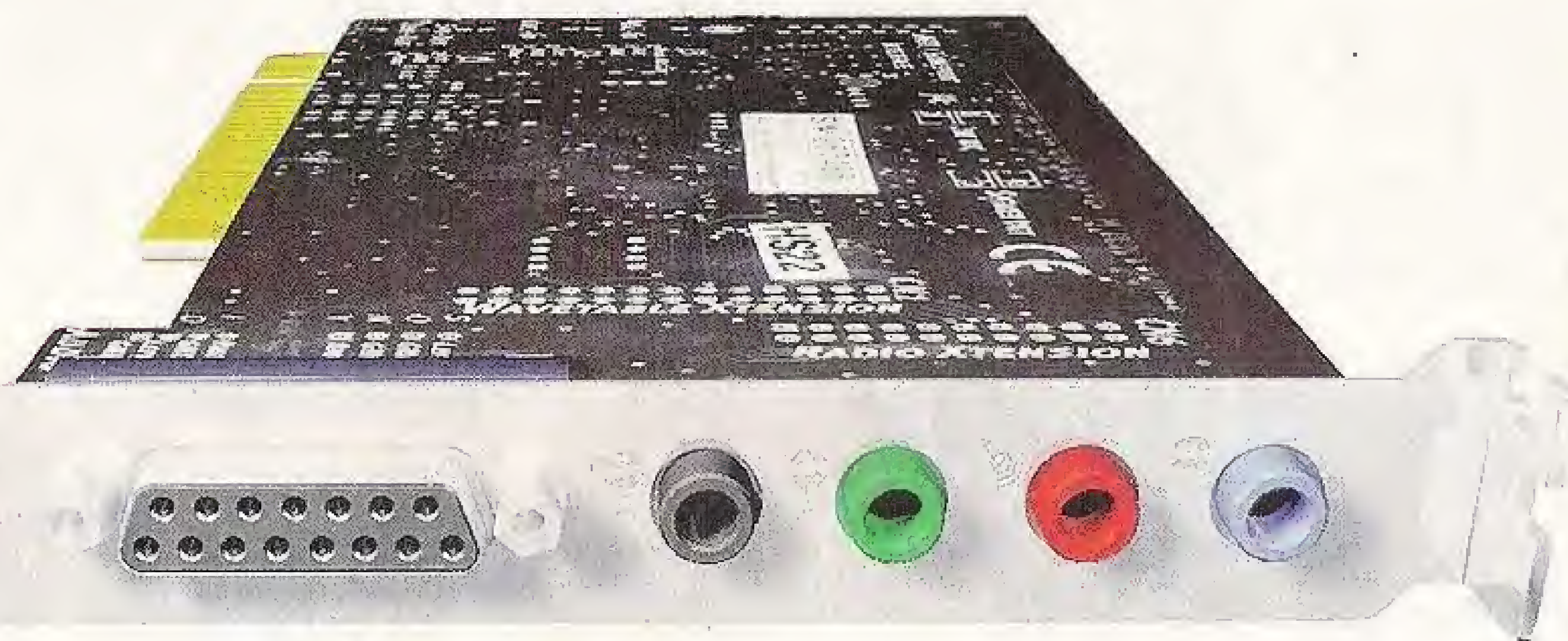
Świat gier na nowo
Dźwięk 3D

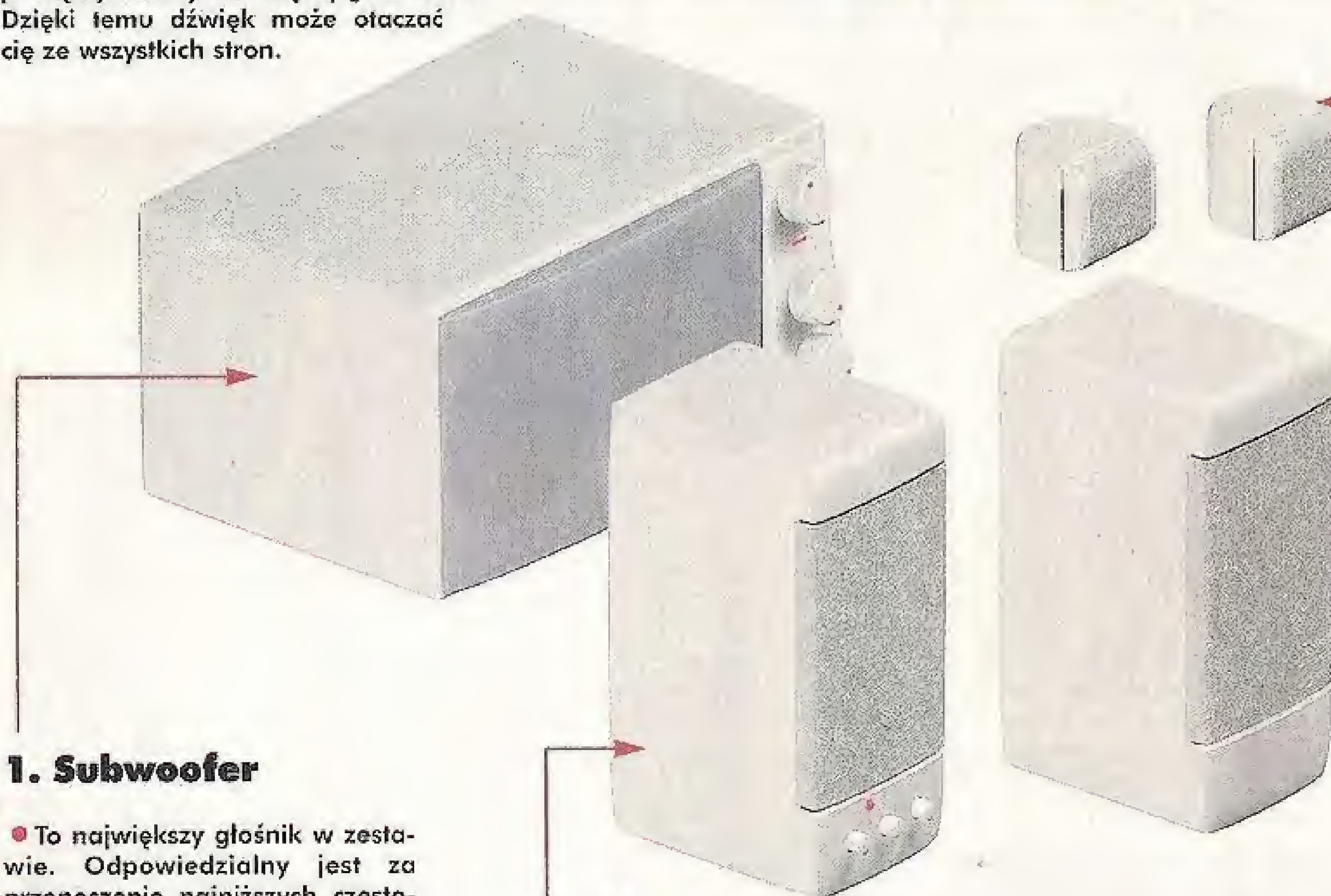
Kilka lat temu szczytem marzeń był brzęczący głośniczek PC. Potem nastała era kart dźwiękowych. Teraz pora na doskonały dźwięk 3D

Dźwięk otaczający

• Dźwięk stereofoniczny (dwa głośniki) to już przeżytek. Dzisiejsze gry i filmy wykorzystują co najmniej cztery źródła dźwięku, a niektóre nawet osiem lub dziesięć! Producenci prześcigają się w tworzeniu nowych urządzeń i programów, które coraz wierniej odtwarzają otoczenie akustyczne człowieka.

• Ze względu na dużą moc obliczeniową i niewielką cenę sprzętu komputerowego to właśnie komputerowe akcesoria dźwiękowe rozwijają się najprężniej. Do większości kart dźwiękowych można podłączyć cztery lub więcej głośników. Dzięki temu dźwięk może otaczać cię ze wszystkich stron.





1. Subwoofer

• To największy głośnik w zestawie. Odpowiedzialny jest za przenoszenie najniższych częstotliwości. To dzięki niemu wybuchy i inne efekty brzmią tak potężnie, a muzyka nabiera dynamiki. Jeśli nie ma specjalnego wejścia na subwoofer, to powinieneś podłączyć go do wyjścia line out.

2. Głośniki satelitarne

• To zazwyczaj najmniejsze elementy zestawu głośnikowego. Dzięki satelitom możesz usłyszeć to, co dzieje się za tobą. Jeśli grasz w jakąś strzelankę, to możesz usłyszeć, czy przypadkiem ktoś nie chce zajść cię od tyłu. Głośniki satelitarne są nieodzowne podczas oglądania filmów na DVD. Dzięki nim scena dźwiękowa zyskuje więcej przestrzeni i sprawia wrażenie bardziej naturalnej. Obejrzyj sobie na przykład „Gladiatora" w wersji stereo, a później z wykorzystaniem pięciu głośników. Wtedy przekonasz się, jak wiele traciłeś, słuchając filmów na dwóch głośnikach. Satelity raczej nie są wykorzystywane do słuchania muzyki. Dla prawdziwego audiofila muzyka to w dalszym ciągu tylko stereo. Wszelkie udziwnienia są nie do pomyślenia.

• Podłączenie głośników zależy od karty. W niektórych jest specjalne wyjście na satelity, a w innych muszą one być podłączone do subwoofera.

3. Głośniki główne

• Te głośniczki odpowiadają za dźwięk stereo. To one odzywają się najczęściej i przenoszą najszersze pasmo dźwięku, dlatego głośniki główne powinny być jak najlepszej jakości.

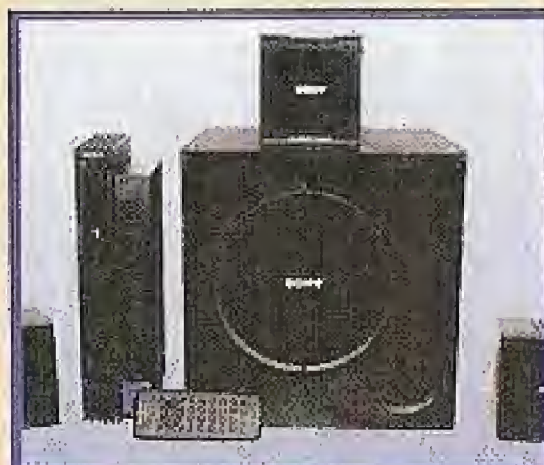
4. Głośnik centralny

• Coraz więcej zestawów ma możliwość podłączenia głośnika centralnego i słuchania dźwięku zakodowanego w standardzie 5.1 (2 głośniki przednie, 2 satelitarne, 1 centralny i subwoofer). Ten wariant polecamy głównie amatorom DVD.

Sama karta to za mało

Nawet najwspanialsza karta dźwiękowa 3D nic nie zdziała, jeśli podłączysz ją do standardowego zestawu dwóch głośniczków. Osoby chcące rozkoszować się dźwiękiem otaczającym powinny mieć na uwadze fakt, że nie wystarczy wydać kilkaset złotych na dobrą kartę. Drugie tyle kosztowały będą bowiem odpowiednie głośniki.

Pamiętaj także, że nie wszystkie gry będą w stanie wykorzystać możliwości tak rozbudowanego zestawu audio. Zaledwie niewielki



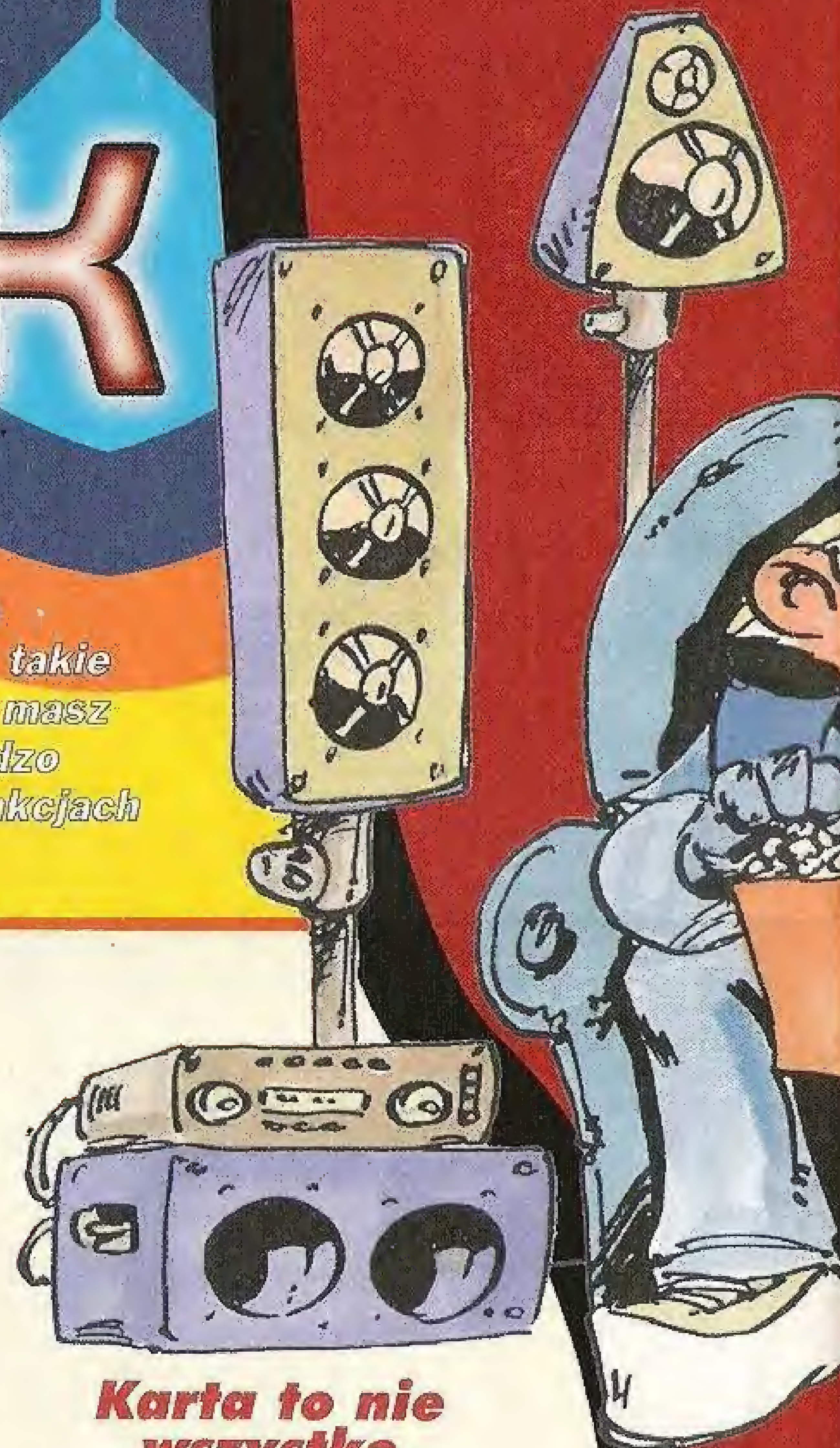
procent gier oferuje jak na razie dźwięk 3D!

Również miłośnicy filmów DVD oglądanych na PC mogą poczuć się zawiedzeni. Bardzo często okazuje się bowiem, że efekty dźwiękowe uzyskane nawet z dobrej karty dźwiękowej i dobrej klasy zestawu głośników nie są aż tak rewelacyjne, jak można oczekiwać. A biorąc pod uwagę koszty karty, DVD i głośników, może się okazać, że zewnętrzny odtwarzacz będzie też... tańszy!

Tekst: Alexander Winciorek, R.J. Vackoo; Rysunek: H. Kołodziejczyk

DŹWIĘK 3D

Chcesz kupić kartę dźwiękową? To nie takie proste. Do wyboru masz wiele modeli o bardzo zróżnicowanych funkcjach



Głównym źródłem dźwięku w starych pecetach był malutki głośniczek systemowy. To z niego dobywały się tajemnicze i do niczego niepodobne zgrzyty, które miały imitować muzykę lub ludzkie głosy. Pewnie nie pamiętasz tych „zamierzchłych" czasów, kiedy szczytem doskonałości była muzyczka z wielkiego hitu – PRINCE OF PERSIA.

Nagle pojawiły się karty

Pierwsze karty dźwiękowe również nie były wielkim osiągnięciem, odtwarzały głównie dźwięk mono (jeden kanał), nie było więc mowy nawet o zbliżeniu się do jakości CD.

Prawdziwym przełomem w dziedzinie popularnych kart muzycznych były pierwsze Sound Blastery firmy Creative. Zresztą to nie ostania rewolucja, jakiej dokonała na rynku ta firma. 16-bitowe klony Sound Blastera wkrótce stały się standardowym wyposażeniem peceta.

Kolejnym milowym krokiem w dziedzinie komputerowego audio stało się wprowadzenie dźwięku 3D. Kiedyś tym mianem określane były tylko karty graficzne. Bardzo szybko jednak większość producentów kart dźwiękowych wyposażyła swoje produkty w możliwość współpracy z czterema głośnikami i dumnie nazwała je kartami dźwiękowymi 3D. W tej dziedzinie również przodował Creative, który wypuścił znanego na całym świecie Sound Blastera Live! i opracował system dźwięku przestrzennego EAX (patrz tabelka). Dzielnie dotrzymywały mu kroku karty z procesorem Vortex i system Aureal 3D.

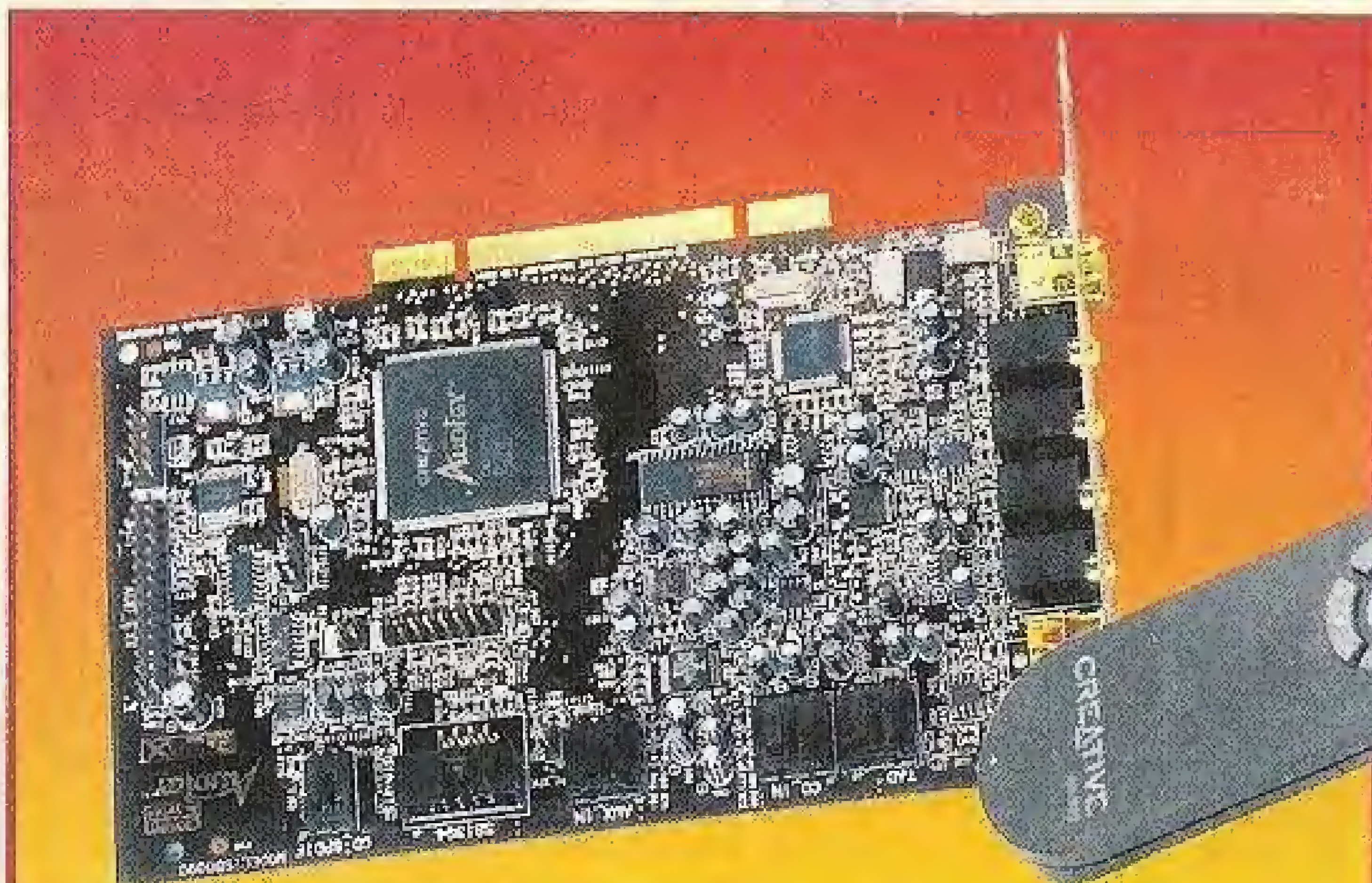
Ciekawy produkt wypuściła jakiś czas temu firma Abit, znana przede wszystkim z produkcji płyt głównych. Jej karta Abit AU1o ma bardzo interesujące parametry i kusi przystępną ceną. Obsługuje dźwięk w standardzie 5.1 i ma wbudowany dekoder AC-3 (patrz tabelka).

Niedawno Creative wypuścił swój najnowszy produkt, Sound Blastera Audigy, który ma ogromną moc obliczeniową i doskonałe właściwości akustyczne. Karta obsługuje wszystkie popularne standardy wykorzystywane w grach i kinie domowym. Najnowszy produkt Creative znów zdystansował konkurencję i stał się niedoścignionym wzorem dla pozostałych producentów kart muzycznych.

Karta to nie wszystko

Nawet najlepsze karty dźwiękowe same nie zagrają. Musisz podłączyć do nich głośniki, zewnętrzny wzmacniacz lub dekoder.

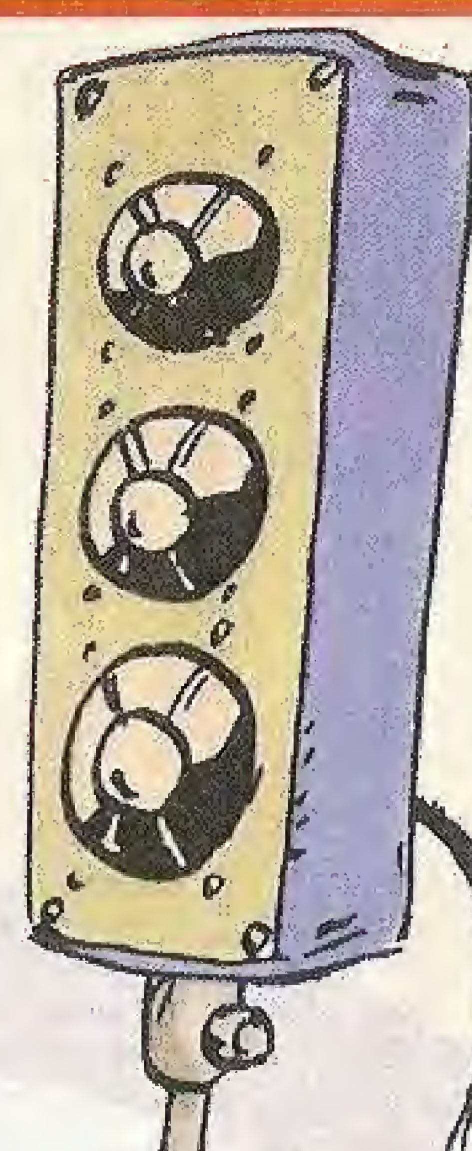
Najtańszym rozwiązaniem jest zakup zestawu dwóch głośników. Najprostsze modele kosztują zaledwie 50 złotych, lecz nie spodziewaj się po nich jakichś rewelacyjnych doznań słuchowych. Za dobre głośniki trzeba zapłacić grubo ponad 200 złotych. Bardzo dobrym pomysłem jest zakup zestawu pięciu lub sześciu głośników, na przykład Creative DeskTop Theatre 2200 5.1 za około 500 zł. Cena nie jest niska, lecz po podłączeniu takiego zestawu do Sound Blastera Live! 5.1 lub Audigy daje naprawdę niesamowite efekty.







Karty dźwiękowe z serii CREATIVE AUDIGY to doskonała propozycja dla każdego! Najtańszy model kosztuje już kilkaset złotych, pełna wersja to około 1000 zł


Do porządnej karty przydałyby się również dobrej klasy głośniki. Jedne z najlepszych produkuje CREATIVE



Gry zyskują nową jakość, a filmy ogląda się z dużą przyjemnością. Inną, bardzo często wykorzystywaną, możliwością jest podłączenie karty do jakiegoś zewnętrznego wzmacniacza lub wieży. Zazwyczaj będzie to tylko stereo, ale na pewno jakość dźwięku generowanego przez wzmacniacz z dobrymi kolumnami jest nieporównywalnie lepsza niż jakichkolwiek głośniczków komputerowych.

Cena takiego podłączenia zależy od tego, czy masz już własny zestaw audio, czy nie. Jeśli tak, wystarczy kupić odpowiednie kable za ok. 50 złotych. Gorzej, jeśli nie masz jeszcze własnej wieży. Wtedy czeka cię dodatkowy wydatek rzędu od kilkuset do kilku tysięcy złotych.

Najdroższym, ale za to najlepszym, rozwiązaniem jest podłączenie komputera do amplitunera z sześcioma głośnikami. Dobrze, jeśli amplituner ma możliwość podłączenia sześciokanałowego źródła dźwieku, wejścia cyfrowe oraz dekodery Dolby Digital i DTS (patrz tabelka). To rozwiązanie jest szczególnie polecane amatorom filmów na DVD. Dzięki zaawansowanym dekoderom, umieszczonym w amplitunerze, możesz cieszyć się niemal kinową jakością dźwięku. Niewykluczone jednak, że cena takiego zestawu przyprawi cię o palpitację serca. Na początek trzeba bowiem wydać około dwóch tysięcy złotych na amplituner i co najmniej dwa razy tyle na kolumny, a nie będzie to wcale sprzęt z górnej półki. Taki zestaw może być swobodnie wykorzystywany przez inne urządzenia multimedialne w domu. Możesz podłączyć do niego stacjonarny odtwarzacz DVD, magnetowid, odtwarzacz CD, telewizor i wiele innych. Bardziej ekonomicznym rozwiązaniem może być zakup zestawu Creative DeskTop Theatre 3500 za około 1700 złotych.

Skróty i oznaczenia

- **AC-3** – patrz Dolby Digital
- **DTS** (Digital Theater Sound) – system kodowania dźwięku, spotykany głównie na DVD. Wykorzystuje pięć pełnych kanałów i dodatkowo jeden kanał z tonami niskimi. Oparty jest na innych algorytmach niż te, które wykorzystywane są przez Dolby Laboratories. Dźwięk w DTS jest bogatszy i pełniejszy od Dolby Digital 5.1. i wymaga specjalnego dekodera.
- **DSP** (Digital Sound Procesor) – specjalny układ, który dostosowuje właściwości dźwięku do akustyki pomieszczenia, w jakim użytkownik chciałby go usłyszeć. Może na przykład imitować salę koncertową, łazienkę albo klub jazzowy.
- **Dolby Digital** – system dźwięku otaczającego, wymyślony przez Dolby Laboratories – najbardziej znaną firmę zajmującą się modelowaniem dźwięku. Dolby Digital może występować w różnych wariantach, na przykład 2.0 (dźwięk stereo), 5.0 (dźwięk otaczający, ale bez subwoofera) oraz 5.1 (dźwięk otaczający plus subwoofer). Do odtwarzania potrzebny jest specjalny dekoder. Wcześniejszą, analogową wersją systemu był Dolby Pro Logic.
- **THX** – certyfikat jakości, wystawiany przez firmę Lucasfilms (producenta „Gwiezdnych wojen"). Sprzęt tak oznaczony charakteryzuje się bardzo wysoką jakością.
- **S/PDIF** (Sony/Philips Digital Interface Format) – najczęściej spotykany format wyjścia/wejścia cyfrowego. Karta z S/PDIF może przesyłać cyfrowego sygnału do zewnętrznego dekodera Dolby Digital lub DTS.
- **Aureal 3D** – zaawansowany system modelowania dźwięku przestrzennego, wykorzystywany przez procesory dźwięku Vortex.
- **EAX** (Environmental Audio Extensions) – system wymyślony przez Creative. EAX jest szeroko wykorzystywany w wielu grach. Jego udoskonalonym następcą jest EAX Advanced HD (w Sound Blasterze Audigy).
- **DirectSound 3D** – system pozycjonowania dźwięku zapisany w bibliotekach DirectX (Microsoft).

WYDAJEMY PIENIĄDZE... CZYLI CO KUPIĆ?

Zestaw oszczędny

► Ten zestawik jest bardzo skromny i zadowoli tylko mało wybrednych słuchaczy. Karta musi być jednak na tyle nowoczesna, że z biegiem czasu będzie można dokupić do niej lepsze głośniki i, tym samym, znacznie poprawić jakość odtwarzanego dźwięku.
► Karta powinna mieć dekoder AC-3 i z powodzeniem będzie działać w zestawach kina domowego. Po dołączeniu dodatkowych głośników niemałą przyjemność będą sprawiać również gry.

CO KUPIĆ:

► Abit AU10 (140 zł)
► Proste głośniki stereo (50 zł)

Dla gracza

► Ten zestaw zapewni niezapomniane wrażenia podczas gry. Takie tytuły jak QUAKE III lub UNREAL TOURNAMENT zyskają nowy wymiar.
► Z tym zestawem nikt cię nie zaskoczy w grze, ponieważ usłyszysz zbliżającego się wroga, zanim go zobaczysz. We WROTACH BALDURA podziemia naprawdę będą podziemiami, a las – lasem. Taki komplet dobrze sprawdzi się również w kinie domowym.

CO KUPIĆ:

► Sound Blaster Audigy Player BOX (490 zł)
► Creative DeskTop Theatre 2200 5.1 (500 zł)

Bez kompromisów

► Ten zestaw może służyć nawet jako podstawa do półprofesjonalnego studia obróbki dźwięku. Nie rozczaruje nawet melomanów.
► Karta spełnia najwyższe normy jakości. Na dodatkowym panelu dołączone są wszystkie niezbędne wyjścia i wejścia.
► Pilot ułatwi sterowanie zestawem. Taki komplet jest znakomity zarówno do gier, jak i kina domowego.

CO KUPIĆ:

► Sound Blaster Audigy Platinum (960 zł)
► Creative Inspire 5300 5.1 (630 zł) lub kable do podłączenia karty do zewnętrznego wzmacniacza / amplitunera

Tekst: Alexander Winciorek, Zdjęcia: Creative www.creative-europe.com

Formatowanie dysku, zakładanie partycji...

Czasami jedynym sposobem opanowania bałaganu na dysku jest jego sformatowanie. Przy okazji można wykonać kilka innych pożytecznych czynności...

Na początek kilka bardzo ważnych przestróg. Pamiętaj! Każde formatowanie wiąże się z utratą WSZYSTKICH danych na twoim dysku!!! Zanim przystąpisz do jakichkolwiek zabiegów, związanych z formatowaniem, musisz zapisać (najlepiej nagrać na płytach CD) swoje najważniejsze dane. Nie chcesz chyba, żeby później okazało się, że przepadły z kretesem twoje, z takim trudem zbierane, empetrójki bądź też wszystkie ulubione gry.

Nie każdy zdaje sobie z tego sprawę, ale po sformatowaniu dysku trzeba ponownie zainstalować system. Jeżeli nie czujesz się na siłach, żeby tego dokonać, tym bardziej nie powinieneś zabierać się za formatowanie. Również operacje na partycjach wiążą się z utratą danych, ponieważ nowo utworzone partycje należy przed użyciem sformatować.

Trochę dużo tych przestróg, ale lepiej porządnie się zabezpieczyć, niż później płakać za utraconymi plikami. Teraz kolej na korzyści. Najważniejszą zaletą świeżo sformatowanego dysku jest porządek, jaki na nim panuje. Dysk po formatowaniu można porównać do wyremontowanego pokoju. Jest czysto i schludnie, a więc... można zacząć bałaganić od początku.

Formatować czy nie formatować, oto jest pytanie?

No właśnie, to pytanie powinieneś zadać sobie na początku i zastanowić się, czy rzeczywiście musisz formatować twardziela. Oto kilka sytuacji, w których formatowanie jest nieodzowne.

- Bez formatowania nie obejdzie się w przypadku nowych dysków, które dopiero co znalazły się w komputerze. Wtedy, zanim przystąpisz do formatowania, musisz przygotować poszczególne partycje (ale o tym za chwilę).
- Kolejny przypadek to nieodwracalne awarie systemu, które uniemożliwiają działanie komputera. Tutaj ostatnią deską ratunku może być ponowne zainstalowanie sytemu na istniejącej już kopii. Jednak z doświadczenia wiadomo, że jest to rozwiązanie dalece niepraktyczne, ponieważ system po takiej operacji działa ociężale jak żółw. Często przyczyną tego typu awarii jest jakiś złośliwy wirus, który zakradł się podstępnie do komputera.
- Trzecia i ostatnia sytuacja, w której warto pomyśleć o sformatowaniu, ma miejsce wtedy, kiedy bałagan, spowodowany nieustającymi instalacjami nowych programów, osiągnął stan przedzawałowy. Objawy to: niekontrolowane zawieszanie się systemu, kilkuminutowe uruchamianie się Windowsów, komunikaty o braku miejsca na dysku przy próbie zainstalowania kolejnych aplikacji.

We wszystkich innych sytuacjach można poradzić sobie bez formatowania.

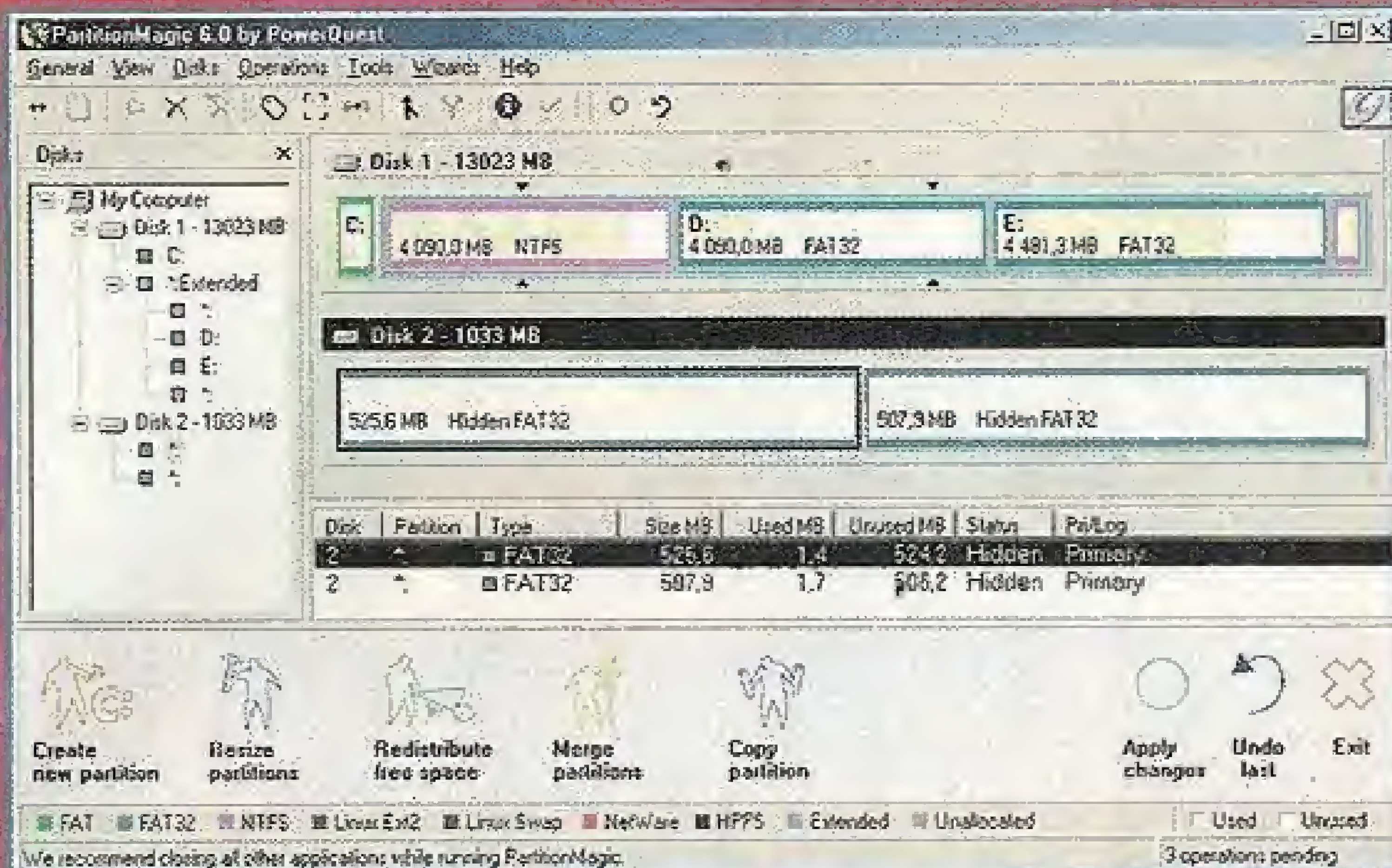
Partycje

Jeśli masz nowy dysk, to pierwszą czynnością, jaką powinieneś wykonać zaraz po włożeniu dysku do komputera, jest utworzenie nowych partycji. Partycja to główna jednostka pojemności dysku. Każdy dysk ma swoją partycję podstawową (primary), oznaczoną literą C oraz partycję rozszerzoną (extended), zawierającą pozostałe dyski logiczne (oznaczone kolejnymi literkami). Mówiąc prościej: gdy masz np. dysk 40GB, może znajdować się na nim albo tylko partycja podstawowa 40 GB albo np. partycja podstawowa 20GB i partycja rozszerzona 20 GB. System będzie wtedy widział całość albo jako dysk C, albo jako dyski C i D. Programem, który służy do budowania partycji na dysku, jest poczciwy, działający w systemie DOS program fdisk. Microsoft podczas prac nad kolejnymi wersjami nowoczesnych okienek widocznie zapomniał o nowszym i bardziej poręcznym narzędziu do pracy z partycjami.

Program uruchamia się z poziomu DOS-a poleceniem fdisk.exe. Naszym oczom ukazuje się wówczas tekstowy interfejs. Na szczęście wszystko jest po polsku, więc dość łatwo wykonywać odpowiednie czynności. Na początek musisz utworzyć podstawową partycję, na której będzie dysk C. Podczas przypisywania wielkości dla tej partycji najwygodniej posługiwać się procentami. Jeśli masz duży, powiedzmy 20 GB, dysk, to rozsądną wielkością dla partycji podstawowej będzie 30-40%.

Kolejna czynność to utworzenie partycji rozszerzonej. Następnie przypisujesz jej całą pozostałą wielkość. Później mo-





Partition Magic w prosty i bezpieczny sposób pozwoli ci założyć partycje na każdym dysku. Niestety, program ten kosztuje 350 zł...

żesz utworzyć w ramach partycji rozszerzonej jeden lub więcej tzw. dysków logicznych. W większości przypadków nie ma potrzeby tworzenia więcej niż jednego dysku logicznego w partycji rozszerzonej.

Na koniec wyświetl informacje o partycjach i upewnij się, że wykorzystałeś całe dostępne miejsce. Teraz wystarczy uruchomić ponownie komputer i możesz zabrać się za formatowanie. Pamiętaj, by po podzieleniu dysku ustawić partycję podstawową jako aktywną (jedna z opcji w programie fdisk) – inaczej komputer nie będzie startował z dysku.

Formatujemy

Sama operacja formatowania nie należy do szczególnie skomplikowanych. Jeśli jesteś absolutnie pewien, że chcesz sformatować dysk, i zrobiłeś już kopie zapasowe niezbędnych plików, masz w zanadrzu płytę instalacyjną z systemem, to postępuj zgodnie z następującymi wskazówkami:

– Uruchom komputer z dyskietki startującej.

– Gdy system załaduje się, i na ekranie ujrzysz znak zachęty w postaci A:\>, możesz wpisać magiczną komendę format c: (literka przed dwukropkiem oznacza literę dysku, równie dobrze może to być format d:, format e:).

– Następnie komputer jeszcze raz ostrzeże cię, że formatowanie dysku wiąże się z całkowitą utratą zawartych tam danych i zapyta, czy jesteś tego pewien. Jeśli tak, to wpisujesz literkę „T" i naciskasz ENTER. Formatowanie się rozpoczyna.

– Cały proces może trwać od kilku do kilkudziesięciu minut. Zależy to od wielkości dysku oraz od szybkości komputera. Na czas formatowania może mieć wpływ również ogólna kondycja urządzenia. Jeśli komputer wykryje na dysku jakieś błędy i będzie usiłował je usunąć, to czas formatowania może wydłużyć się do kilku godzin.

– Zanim formatowanie dobiegnie końca, komputer zapyta cię o tajemniczą „Etykietę woluminu". Po polsku znaczy to, ni mniej ni więcej, tylko „nazwa dysku". Możesz wpisać tutaj jakąś nazwę, na przykład „Mój twardziel" bądź też pozostawić puste pole i wcisnąć po prostu ENTER.

– Po skończonej pracy komputer poinformuje cię o jej efektach. Oznajmi, ile wolnego miejsca będzie miał twój dysk, oraz ile danych znajduje się w ewentualnych złych sektorach.

– Jeśli wszystko pójdzie bez problemów, na koniec ujrzysz zachętę do dalszej pracy w postaci c:\>

W razie kłopotów

Jeśli zaraz po formatowaniu okaże się, że utraciłeś jakieś bardzo cenne dane, to ostatnią deską ratunku może być polecenie „unformat". Przy jego pomocy możesz cofnąć zmiany, wprowadzone przy formatowaniu, trzeba jednak dodać, że jego skuteczność nie zawsze jest zadowalająca.

Składanie polecenia wygląda podobnie jak w przypadku formatowania: unformat c:

Można inaczej

Jeśli nie masz serca do topornych DOS-owych programów i chciałbyś wszystko zrobić szybko i bez kłopotów, to możesz sięgnąć po znakomity program Partition Magic firmy Power Quest. Program zasługuje na same pochwały. Nie dość, że obsługuje wiele dostępnych formatów od FAT32, przez NTFS, do używanych przez profesjonalistów partycji novellowych, to na dodatek wszystkie operacje przeprowadza bez kasowania zawartości dysku! Tak, to nie jest błąd. Dzięki Partition Magic tworzenie nowych dysków, łączenie istniejących oraz wiele innych, dotychczas bardzo skomplikowanych czynności, możesz przeprowadzić niezwykle sprawnie i bez konieczności tworzenia kopii. Niemniej przygotowanie kopii nigdy nie zawadzi.

Interfejs programu jest bardzo czytelny i nawet początkujący użytkownik szybko zorientuje się, co i jak. Jeśli potrafisz obsłużyć fdisk, to tym bardziej poradzisz sobie z Partition Magic. Nie ma jednak róży bez kolców. Program kosztuje, bagatela, 350 złotych, a dostępna za darmo wersja demo nie pozwala zastosować zmian. Oznacza to, że możesz ustawiać sobie wszystko do woli, a i tak nic z tego nie wyjdzie.

Tips!

Jeśli chcesz sformatować partycję inną niż główną, to dużo wygodniej robić to z poziomu Windowsów. W tym celu wystarczy wejść do „Mój komputer". Nacisnąć prawym przyciskiem na dysku, który chcesz sformatować i wybrać polecenie „formatuj". Windows nie pozwoli ci sformatować głównej partycji, czyli tej, na której jest zainstalowany.

JAK ZAŁOŻYĆ PARTYCJE?

```
A:\>fdisk_
```

1

```
                    Microsoft Windows 98
         Program konfiguracyjny dysku twardego
        (C)Copyright Microsoft Corp. 1983 - 1998

                    FDISK - Opcje

Bieżący dysk twardy: 1

Wybierz jedną z możliwości:

1. Utwórz partycję DOS lub logiczny dysk DOS
2. Ustaw aktywną partycję
3. Usuń partycję lub logiczny dysk DOS
4. Wyświetl informacje o partycjach
5. Zmień bieżący dysk twardy

Wybierz: [1]
```

2

```
          Utwórz partycję DOS lub logiczny dysk DOS

Bieżący dysk twardy: 1

Wybierz jedną z możliwości:

1. Utwórz podstawową partycję DOS
2. Utwórz rozszerzoną partycję DOS
3. Utwórz logiczny dysk DOS w rozszerzonej partycji DOS

Wybierz: [1]
```

3

```
                 Wyświetl informacje o partycjach

Bieżący dysk twardy: 1

Partycja    Stan   Typ      Etykieta      MB    System   Używanych
 C: 1        A     PRI DOS               9821   FAT32       25%
    2              EXT DOS              29439               75%

Całkowita pojemność dysku: 39260 MB (1 MB = 1048576 bajtów)

Rozszerzona partycja DOS zawiera logiczne dyski.
Czy wyświetlać informacje o logicznych dyskach (T/N).....?[T]
```

OK

```
             Wyświetl informacje o logicznym dysku DOS

Dsk Etykieta      MB   System  Używanych
E:             29439   FAT32     100%
```

```
A:\>format c:_
```

```
A:\>format c:

UWAGA, WSZYSTKIE DANE NA NIEWYMIENIALNYM
DYSKU C: ZOSTANĄ UTRACONE!
Formatować dalej (T/N)?
```

Formatowanie dysku to nie zabawa! Pamiętaj o tym, nim zdecydujesz się na tak radyklane działania!

Tekst: Alexander Winciorek, Rys.: Marcin Kułakowski

e-booki czym to się je?



Telewizja miała „wykończyć" kino oraz teatry. Internet postrzegany jest jako morderca książek...

Papier do lamusa?

Komputery towarzyszą nam w wielu codziennych zajęciach. Mikroprocesory montowane są w pralkach, żelazkach, kuchenkach mikrofalowych, a także w tysiącach innych urządzeń. Technika komputerowa wspomaga niemal każdą naszą codzienną czynność, a krzemowe mózgi na dobre rozgościły się w naszych szkołach i domach. Do niedawna jednym z ostatnich miejsc, do którego komputery nie miały wstępu, były sypialnie. Jedynym przedmiotem, jaki mógł bezkarnie znaleźć się w łóżku, była poczciwa i staromodna książka.

Wkrótce być może zmieni się i to. Za sprawą coraz popularniejszych e-booków, czyli małych komputerów imitujących książki.

Czy czeka nas całkowita rezygnacja z papieru na rzecz ciekłokrystalicznych wyświetlaczy? Czy przed klasówką pod poduszkę będziemy wkładali e-booki zamiast opasłych tomiszczy? To pytania, które zaprzątają głowę wielu ludziom, związanym z wydawaniem literatury. Czym właściwie jest książka elektroniczna we współczesnym, cyfrowym świecie i jakie są jej perspektywy? Tego dowiesz się z niniejszego miniartykułu.

Czym jest e-book

Na początek kilka słów o terminologii. E-bookiem nazywa się z reguły specjalne urządzenie służące do odczytu, podobne do laptopa, ale znacznie lżejsze. Do pamięci e-booka wczytujesz treść książki, którą następnie możesz odczytać z wyświetlacza. Producenci sprzętu wprost prześcigają się w tworzeniu nowych urządzeń, które do złudzenia przypominają prawdziwe książki. Niektóre z nich mają nawet skórzane okładki...

To jednak nie wszystko, co potrafią dostępne dziś e-booki. Bardziej skomplikowane modele mogą służyć jako minikomputerki oraz notatniki. Niektóre mają wbudowany modem i dzięki temu mogą pełnić rolę przeglądarek internetowych.

E-bookami określa się również same książki w postaci elektronicznej, które można czytać na monitorze lub przy pomocy specjalnego urządzenia, czyli również e-booka. Trochę to skomplikowane, ale tak na razie jest i ta sama nazwa odnosi się zarówno do czytnika, jak i nośnika danych. Być może niedługo ktoś wymyśli lepszą terminologię.

Format

Jak w każdej nowej technologii, na początku rodzą się kłopoty ze zdefiniowaniem odpowiednich formatów. Elektroniczne książki, przeznaczone do czytania na e-bookach oraz w Internecie, najczęściej występują w formacie PDF lub jego odpowiednikach. Jest to standard wymyślony przez firmę Adobe. Jego niezaprzeczalną zaletą jest to, że tekst zapisany w tym formacie wygląda tak samo, niezależnie od urządzenia czy programu używanego do wyświetlania. Nie trzeba chyba dodawać, jak znaczące dla swobodnej lektury jest odpowiednie rozmieszczenie tekstu, obrazków, dobór czcionki i inne tego typu sprawy. Zasadniczą wadą tego formatu jest to, że chroni go prawo autorskie i osoby, które chcą się nim posługiwać, muszą wnieść opłatę licencyjną.

Drugi bardzo popularny format to powszechnie znany HTML, wykorzystywany do pisania stron internetowych. HTML-a można używać za darmo, jednak bywa on różnie interpretowany przez niektóre urządzenia. Poza tym książkę w HTML-u bardzo łatwo skopiować i wydrukować, co nieszczególnie podoba się wydawcom. PDF jest pod tym względem o wiele lepszy, gdyż można wprowadzić do niego zabezpieczenia.

Kupić czy nie kupić?

No cóż... póki co, cena takich zabawek nie jest niska i waha się od stu do kilkuset dolarów. Poza tym trzeba kupować książki, które również nie są tanie. Oczywiście są tańsze niż ich papierowe odpowiedniki, ale różnice w cenach nie są szokujące.

W polskich warunkach zakup e-booka jest, jak na razie, chyba mało sensowny, biorąc pod uwagę, że dobrze wydanych polskojęzycznych książek elektronicznych jest jak na lekarstwo, natomiast ściąganie ich z zagranicy i płacenie kilku dolarów za każdą sztukę to niezbyt opłacalna inwestycja.

Nad kupnem takiego gadżetu powinny zastanowić się osoby, które chcą mieć, oprócz czytnika do książek, malutki i poręczny notesik, kalkulatorek i przeglądarkę internetową. Póki co, pozycja papierowej książki wydaje się niezagrożona.

Warto zajrzeć:

- http://www.ebook.pl/
- http://www.wirtualnywydawca.pl/ebooks.htm
- http://www.ebook-gemstar.com/
- http://www.ebookconnections.com/
- http://www.glassbook.com/



E-book przypomina notebooka lub palmtopa



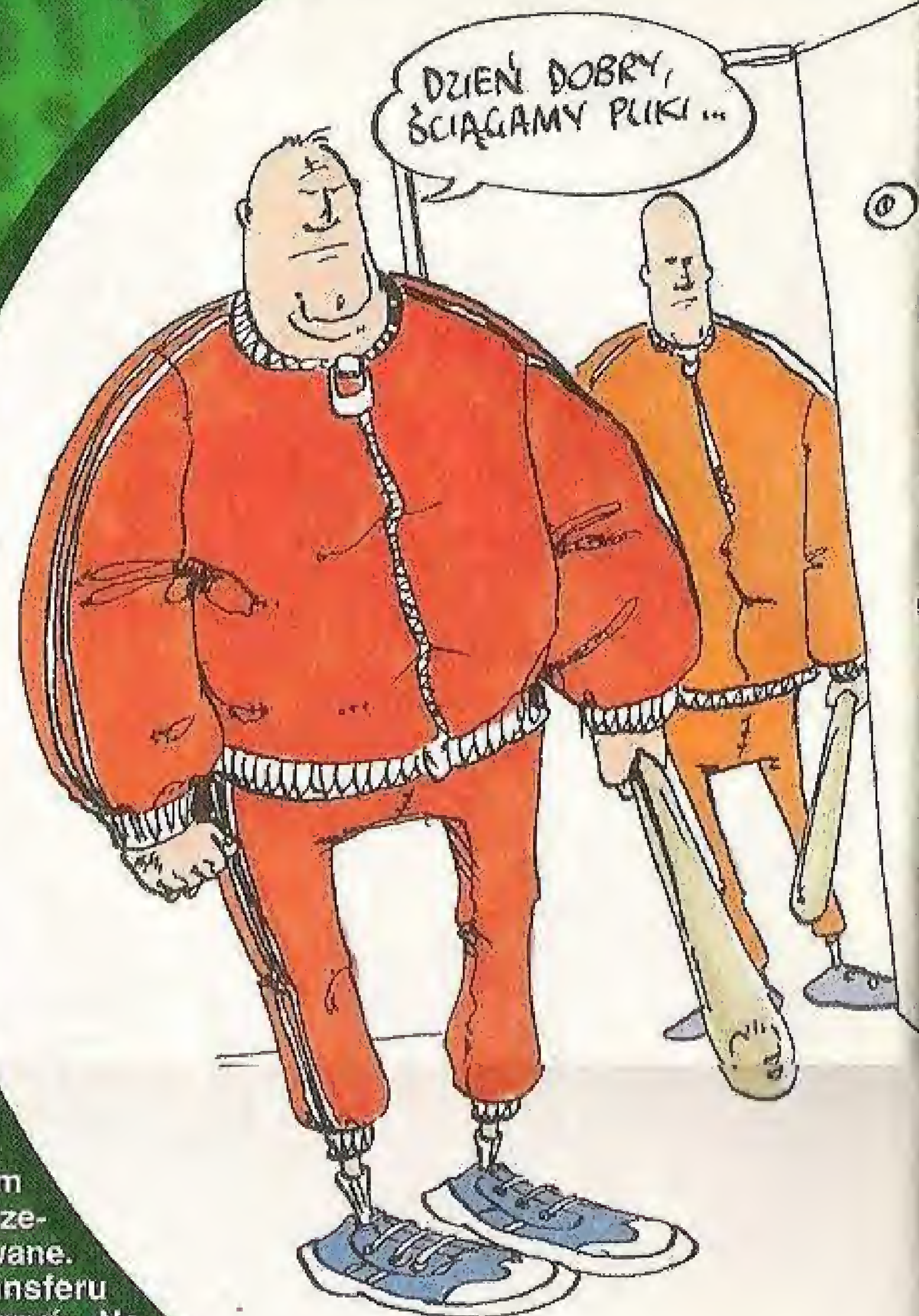
Księgarnie internetowe dysponują bogatą ofertą e-booków. Do wyboru – do koloru!

Najpopularniejsze modele:

- Franklin eBookMan, cena: 129–229 dolarów. Jest to jedno z najtańszych urządzeń dostępnych na rynku. Wyświetlacz jest co prawda czarno-biały, ale za to dość duży.
- RCA REB1100, cena: 229 dolarów. Na szczególną uwagę zasługuje wbudowany modem, który może służyć do bezpośredniego łączenia się z internetową księgarnią.
- Rocket e-book, cena: 199 dolarów. Uwagę zwraca jego skórzana oprawa oraz zamek błyskawiczny.

Tekst: Aleksander Winciorek

ŚCIĄGANIE PLIKÓW Z INTERNETU



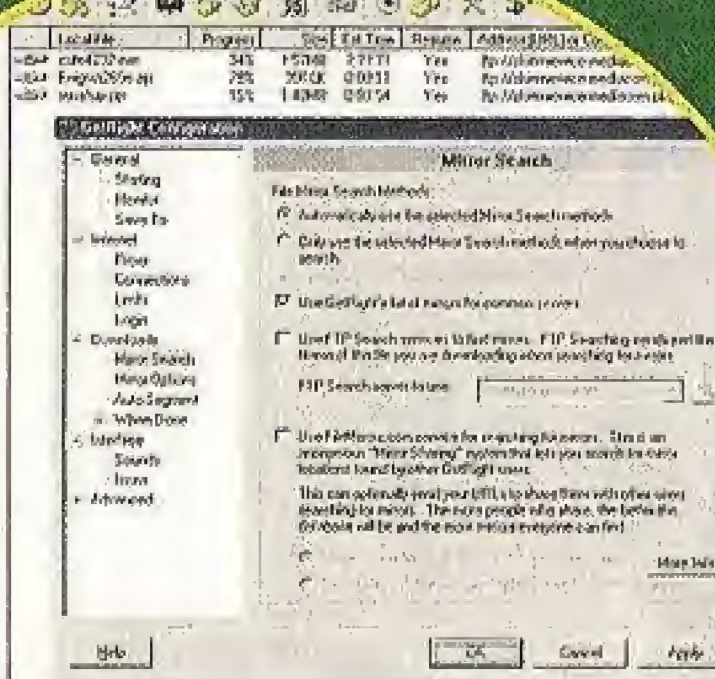
Internet jest jak kosmos – niezależnie od tego, w ilu miejscach już byłeś, przed tobą jest jeszcze nieskończenie wiele do zwiedzenia

Praca z Internetem może być nieraz bardzo denerwująca. Godzinami ściągające się strony, zerwane połączenia, nieodnalezione lub zaginione strony – to sieciowy chleb powszedni. Każdy, nawet początkujący, użytkownik wiele razy spotkał się z takimi bądź podobnymi problemami. Jednak największą bolączką wszystkich internautów jest powolne ściąganie plików. Gdy plik ściąga się powoli, to jeszcze pół biedy. Gorzej, gdy nagle – nie wiadomo, dlaczego – aplikacja przestaje pobierać dane i zrywa połączenie. Nieraz nawet kilkugodzinny transfer może zatrzymać się na 99% i dalej ani rusz, wszystko na marne. Nie trzeba chyba dodawać, że ma się wtedy ochotę wyrzucić monitor i całą resztę za okno. Na szczęście jest na to rada. Dołącz do klubu spryciarzy i zainstaluj na swoim Pececie specjalny program przyspieszający ściąganie plików.

Dlaczego warto instalować?

Odpowiedź jest bardzo prosta. Narzędzia dołączone do Internet Explorera (do innych przeglądarek również), służące do pobierania plików z Sieci, są bardzo ubogie. Programiści pracujący u pana Billa Gatesa nie postarali się zbytnio i dali użytkownikom produkt zdecydowanie poniżej oczekiwań. Transfer za jego pośrednictwem jest wolny, a połączenie często jest zrywane. O wznowieniu transferu można tylko pomarzyć. Na dodatek po niedokończonych plikach pozostają śmieci na dysku, które trzeba systematycznie sprzątać.

Sam widzisz, że instalacja jakiegoś wspomagacza jest nieodzowna. Dzięki niemu będziesz mógł zdecydowanie przyspieszyć transfer, wznawiać go, gdy nie uda się pobrać pliku za pierwszym razem oraz używać wielu innych, zaawansowanych opcji.



Czasami znalezienie odpowiedniego mirrora pozwala przyspieszyć pobranie plików, na których ci zależy



Jeśli chcesz nie tylko pobierać pliki, ale również wysyłać je w świat, potrzebujesz programu FTP. Jednym z popularniejszych jest WS_FTP (shareware)

Co wybrać?

Programów do wspomagania transferu plików jest na rynku bardzo dużo. Nie sposób więc opisać wszystkich. Postanowiliśmy w redakcji, że skupimy się tylko na tych najpopularniejszych.

Na początek kilka słów wyjaśnienia. Nie można jednoznacznie orzec, który z tych programów jest najlepszy. W dużej mierze zależy to od serwera, z którego ściągany jest plik. Na niektórych lepiej sprawdza się jeden z programów, podczas gdy drugi okazuje się zupełną klapą. Dlatego między użytkownikami dopalaczy co i rusz wybuchają wirtualne wojny. Każdy próbuje wtedy dowieść, że wybrana przez niego aplikacja jest najlepsza. Aby wyrobić sobie własne zdanie, najlepiej instalować wszystkie programy po kolei i przeprowadzić kilka testów. Następnie wybrać ten program, który będzie się najlepiej sprawował na twoim komputerze.

Jak to działa?

Wszystkie opisywane przez nas programy mogą integrować się z przeglądarką, co znaczy, że uruchamiają się automatycznie po kliknięciu na link. Jest to bardzo wygodne, ale nie we wszystkich przypadkach, ponieważ wiele odnośników nie prowadzi bezpośrednio do plików, lecz przekierowuje do innego miejsca w sieci. Niektóre programy nie potrafią poprawnie zinterpretować tak skonstruowanej komendy. W takim przypadku lepiej ustawić program na ręczny wybór metody pobierania.

Inną sztuczką, znacznie przyspieszającą pobieranie, jest wyszukiwanie mirrorów, czyli innych miejsc w Sieci, w których znajduje się kopia danego pliku. Aplikacja automatycznie wybierze najszybszy serwer. Wyszukiwarki mogą być mniej lub bardziej skuteczne. Najlepiej jeśli sam znasz jakiś szybki mirror i dodasz go ręcznie.

Ciekawą funkcją jest jednoczesne nawiązywanie kilku połączeń z jednym serwerem. Jeśli wierzyć przechwałkom producentów, tym sposobem można nawet pięciokrotnie zwiększyć szybkość przesyłania danych. Praktyka pokazuje, że wielkości te nie są aż tak wielkie, jednak daje się odczuć znaczny wzrost prędkości. Większość programów ma rów-





Dysponując odpowiednim programem, będziesz mógł ściągać nawet duże pliki – np. muzykę w MP3



Program FlashGet nie jest może tak popularny jak np. Go!Zilla, lecz również oferuje wiele interesujących opcji



Serwis Google stał się ostatnio najpopularniejszą wyszukiwarką internetową, używaną częściej niż Altavista, a nawet Yahoo

nież dołączoną wyszukiwarkę plików. Za jej pomocą można przeczesać Sieć w poszukiwaniu, na przykład, empetrójek, filmów lub innych plików. Chyba jednak lepiej nadają się do tego aplikacje typu P2P, o których pisaliśmy w Clicku nr 18/2001

Go!Zilla

http://www.gozilla.com

Go!Zilla to niezwykle popularny download-menedżer (wielu twierdzi, że jest najlepszy). Jest to program typu freeware, jednak, jeśli ktoś bardzo chce, może zakupić licencję. Wtedy podczas pracy nie będą wyświetlane bannery reklamowe. Program ma wiele przydatnych funkcji. Poszukuje w Sieci kopii pliku i pokazuje listę serwerów, na których się on znajduje oraz ocenia szybkość pobierania. Program może wznawiać przerwany transfer jeżeli tylko serwer na to pozwala. Ciekawa jest opcja terminarza, za pomocą którego możesz ustalić harmonogram ściągania plików, na przykład pliki z zagranicy sprowadzać w nocy, wtedy transfer jest najlepszy. Go!Zilla ma wielu fanów ze względu na przyjazny interfejs i dowcipne komunikaty, odtwarzane podczas ściągania plików.

GetRight

http://www.getright.com

To również jeden z najpopularniejszych programów tego typu i jednocześnie najpoważniejszy konkurent Go!Zilli. Podstawową różnicą jest to, że GetRight to program shareware, czyli każdy, kto chce z niego korzystać, powinien zapłacić za rejestrację. Program ma więcej opcji niż Go!Zilla i być może dlatego uchodzi za trudniejszy w obsłudze.

Oprócz opcji standardowo dostępnych w akceleratorach, GetRight ma dołączony całkiem przyzwoity program kliencki FTP. Dzięki niemu możesz nie tylko ściągać, ale również wysyłać pliki. Ta opcja przypadnie z pewnością do gustu wszystkim tym, którzy prowadzą własne strony WWW i często je uaktualniają.

FlashGet

http://www.amazesoft.com

Na tle innych programów FlashGeta wyróżnia przede wszystkim polskie menu. Nie jest to jednak jedyna zaleta tego programu. Jest on przede wszystkim bezpłatny oraz bardzo wydajny. FlasGet bez trudu może konkurować z resztą opisywanych tu programów. Można jednocześnie nawiązywać kilka połączeń z serwerem, szukać mirrorów, ustalać terminarz itd. Ciekawą funkcją jest możliwość bezpośredniego przeglądania zasobów serwera FT oraz możliwość ograniczenia prędkości transferu.

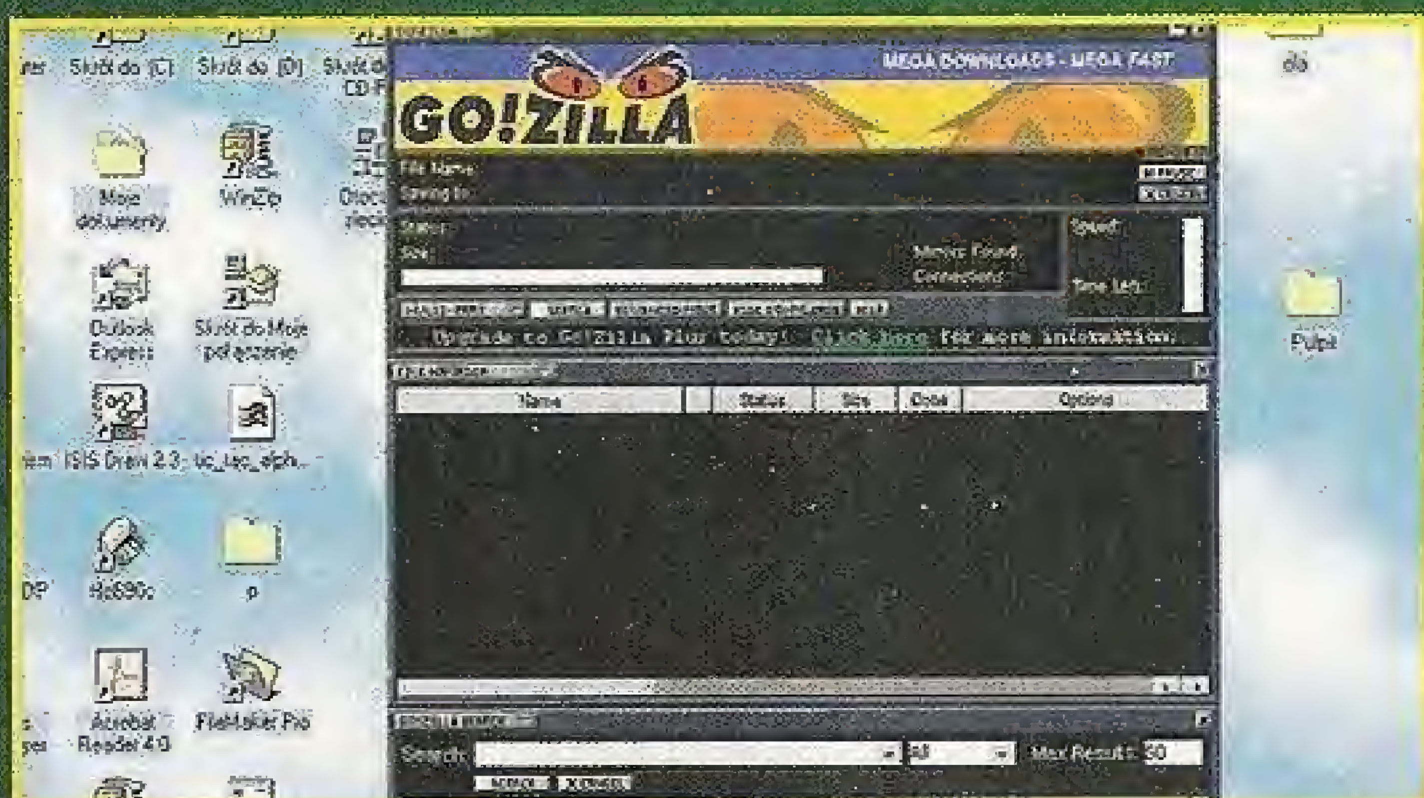
Uwaga!

Niektóre akceleratory instalują na komputerach użytkowników specjalne programy szpiegowskie, które przechwytują informacje o sieciowej aktywności internauty. Dane takie są bezcenne dla wielu firm, które reklamują swoje produkty w Sieci. W większości przypadków, aby pozbyć się niepożądanych gości, należy zarejestrować program, czyli uiścić stosowną opłatę.

Czy wiesz że...?

• Protokół FTP (File Transfer Protocol), służący do przesyłania plików w Sieci, jest bardzo stary. Już na początku lat siedemdziesiątych naukowcy opracowali jego pierwotną wersję. Było to kilka miesięcy przed wysłaniem pierwszego e-maila i kilkanaście lat przed uruchomieniem stron WWW.

• Podczas ściągania plików nie zawsze używa się protokołu FTP. Równie często, jeżeli nie częściej, korzysta się z protokołu HTTP, czyli tego odpowiedzialnego za wymianę informacji na internetowych stronach WWW.



Dla osób używających modemu najcenniejszą opcją programu Go!Zilla będzie z pewnością możliwość ściągania plików „na raty". Zerwany transfer to już nie problem!



Klasyczne Windowsowe okienko pobierania pliku wygląda niepozornie i nie oferuje absolutnie żadnych ułatwień ani dodatkowych opcji. A szkoda...

Tekst: Aleksander Wiśniewski

Komiksowy świat

www.komiks.pl



Wszyscy lubimy czytać komiksy. Powodów można by wymienić tutaj co najmniej kilkadziesiąt. Począwszy od tego, że komiksy rozwijają wyobraźnię, a skończywszy na tym, że można je czytać pod ławką na lekcjach. Polskie internetowe centrum komiksu znajduje się pod łatwym do zapamiętania adresem http://www.komiks.pl. Serwis jest niezwykle profesjonalnie redagowany, o czym świadczą liczne przyznane mu nagrody. Każdy fan komiksów znajdzie tu coś dla siebie. Jest Superman, Kajko i Kokosz, Tytus, Kaczor Donald i wielu innych, mniej lub bardziej znanych, bohaterów. Strona składa się z dwóch dużych, podstawowych działów: komiksy polskie i komiksy zagraniczne. Taki podział bardzo ułatwia nawigację. Ogrom materiałów, zgromadzony na stronie, zasługuje na szacunek. Są tu setki tytułów wraz z dokładnymi omówieniami, zeskanowanymi okładkami i innymi materiałami. Na stronie można znaleźć tytuły dawno już zapomniane i niewydawane. Konia z rzędem temu, kto potrafi powiedzieć coś o bohaterach popularnej w latach sześćdziesiątych serii „Podziemny front".

Skolonizować Marsa

www.marssociety.pl



Ludzie od wieków marzą o przeprowadzce na inne ciała niebieskie. Na początku obiektem westchnień był Księżyc. Gdy okazało się, że na naszym naturalnym satelicie nie ma odpowiednich warunków do życia i rozwoju cywilizacji, zainteresowanie naukowców skupiło się na czwartej planecie od Słońca, czyli Marsie. W 1998 roku powołano stowarzyszenie Mars Society, które główną siedzibę ma w Stanach Zjednoczonych. Wśród członków stowarzyszenia znajdują się tak znane osobistości jak Buzz Aldrin i James Cameron, a poza tym wielu inżynierów z NASA i Jet Propulsion Laboratory. Celem MS jest doprowadzenie do załogowej misji na Czerwoną Planetę. Stowarzyszenie ma również swój polski oddział, współpracujący z Politechniką Warszawską i Wrocławską, oraz z Centrum Badań Kosmicznych PAN. Pod adresem http://www.marssociety.pl/ znajdziesz najważniejsze informacje o organizacji i jej celach. Ponadto na stronie znajduje się specjalny formularz, którego wypełnienie pozwoli ci przystąpić do Mars Society (składka roczna to 50 zł).

Darmowe skrypty

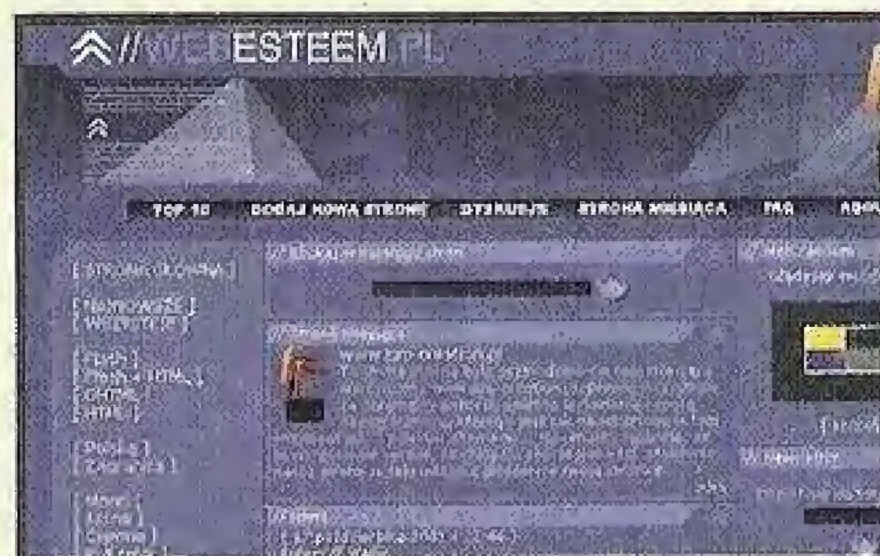
www.freeperlcode.com



Zwykły HTML już bardzo dawno przestał wystarczać webmasterom zaawansowanych stron internetowych. Z myślą o tych projektantach witryn powstał język programowania Perl, oparty na języku C, BASIC, FORTRAN, oraz na standardowych narzędziach systemu Unix. Dzięki swej wszechstronności język ten można stosować na wielu platformach systemowych. Pozwala on także tworzyć bardzo przydatne skrypty cgi. Struktura samego języka jest dość skomplikowana i niewielu jest w stanie nauczyć się go bez specjalnych kursów lub studiów. Ale przecież – na szczęście – nie trzeba od razu uczyć się języka, żeby korzystać z jego możliwości. Wystarczy wejść na stronę http://www.freeperlcode.com/ i stamtąd kopiować dowolne, gotowe już skrypty. Po wzbogaceniu o skrypty twoja strona na pewno będzie dużo atrakcyjniejsza.

Najlepsze strony

http://webesteem.pl



W Sieci można znaleźć wiele dobrze zaprojektowanych i wykonanych stron. Takich, na które przyjemnie popatrzeć, a nawigacja po nich jest bezproblemowa i intuicyjna. Jeszcze więcej można jednak znaleźć stron fatalnych, napisanych niedbale i nieprofesjonalnie. Nie chodzi tu oczywiście o strony domowe, tworzone przez młodych adeptów webmasterskiej sztuki, lecz o strony robione za ciężkie pieniądze przez niedouczonych webmasterów. Witryny takie straszą użytkowników i zniechęcają do korzystania z Sieci. Autorzy witryny http://webesteem.pl/ postanowili zaprowadzić nieco porządku w Internecie i przygotowali ranking najlepszych i najgorszych – ich zdaniem – stron. Strony, które dostały najwięcej punktów, to prawdziwe dzieła sztuki. Te najgorsze natomiast to rzeczywiście niesamowite gnioty.

Jeśli sam zajmujesz się pisaniem stron, to powinieneś tę witrynę traktować jako podręcznik pisania dobrych witryn i instruktaż, jak unikać najczęstszych błędów. Polecamy wszystkim webmasterom i nie tylko.

Dodatkowe

www.cheatcc.com



Programiści podczas pisania każdej gry, nie wiedzieć czemu, instalują w niej dodatkowe opcje, niedostępne podczas zwykłej rozgrywki. Stosowanie takich dodatkowych kodów (po angielsku: cheat code) powoduje bardzo różne skutki. Niektóre zmieniają wygląd plansz lub postaci, inne natomiast pozwalają na używanie dodatkowych umiejętności lub uzupełnianie zasobów. Jeszcze inne, niestety, nic ciekawego nie wnoszą i szkoda na nie czasu. W każdym bądź razie jedno jest pewne: wszystkie gry takie kody mają. Wielki zbiór kodów



Wspaniali Galowie

www.asterix.tm.fr

Asterix i Obelix podbili serca czytelników i widzów z całego świata. Ci dwaj sympatyczni Galowie, którzy niestrudzenie sprzeciwiają się okrutnemu Juliuszowi Cezarowi, bez przerwy mają pełne ręce roboty i nigdy się nie nudzą. Zawsze znajdzie się ktoś, komu trzeba złoić zadek w obronie dobra i sprawiedliwości. Jeśli znasz już Asteriksa i Obeliksa, to na pewno z przyjemnością zajrzysz na ich oficjalną stronę internetową, mieszczącą się pod adresem http://www.asterix.tm.fr/english/index.htm. Jeśli natomiast nie zdążyłeś się z nimi zaprzyjaźnić, to tym bardziej powinieneś tu zajrzeć. Naprawdę warto. Znajdziesz masę niesamowitych materiałów do oglądania, czytania i ściągania. Zachęcamy.

Dla spawaczy?

www.cdrinfo.pl

Coraz więcej osób ma w domu nagrywarkę CD-RW. Właśnie dla nich przeznaczony jest ten serwis internetowy. Miłośnicy nagrywania płyt znajdą tutaj nie tylko bogaty zbiór niezbędnych programów, opisów do nich oraz uaktualnień, ale także opisy najnowszych technologii oraz zestawienie najpopularniejszych, dostępnych w Polsce, nagrywarek. Warto również odwiedzić tę stronę przed zakupem wymarzonego napędu CD-RW i porównać możliwości poszczególnych modeli. A więc: czystą płytę włóż i wypalaj...

kody



znajdziesz na witrynie Cheat Code Central, która mieści się pod adresem http://www.cheatcc.com/frames.html. Autorzy strony udostępnili tu cheaty na wszystkie platformy sprzętowe. Są zatem kombinacje dla PC, PSX, DreamCasta, Gameboya i wielu innych. Ponadto możesz ściągnąć ze strony pliki z zapisanymi stanami gier, rozpoczętych przez inne osoby. Dzięki temu masz okazję kontynuować czyjąś przygodę lub też skorzystać z tych plików, jeżeli nie chce ci się zaczynać gry od początku.

Coraz bliżej zima!

www.ski.com.pl

Miłośnicy nart z niecierpliwością oczekują pierwszego śniegu, zazdroszcząc szczęśliwcom, którzy już teraz rozpoczęli sezon narciarski na alpejskich lodowcach. Jednak jesień to doskonała pora, aby skompletować niezbędny już wkrótce sprzęt – nic więc dziwnego, że po letniej przerwie wznawiają działalność internetowe sklepy narciarskie. Jednym z największych jest www.ski.com.pl. Znajdziesz tu praktycznie wszystkie modele najnowszych nart, butów i wiązań, oferowane przez światowych liderów w tej dziedzinie. Również miłośnicy snowboardu znajdą tutaj coś dla siebie. Niestety, ceny sprzętu nie należą do najniższych (właściciele sklepu chwalą się, że są one i tak niższe niż gdzie indziej), ale cóż – nie trzeba od razu kupować wymarzonej pary dech! Zawsze pozostaje oglądanie...





Wrota Baldura

www.baldursgatehaven.com

Wrota Baldura to jedna z najpopularniejszych gier ostatnich lat. Już jej pierwsza część zrobiła furorę wśród graczy z całego świata. WROTA BALDURA 2 – CIENIE AMM tylko ugruntowały pozycję tej niezwykłej gry RPG. Wielu fanów czeka już na kolejne przygody Minsca, Jahejry, Imoen i innych członków kompanii. Zanim pojawią się kolejne części, możesz, podczas sieciowej żeglugi, zawinąć do przystani we Wrotach Baldura. Pod adresem http://www.baldursgatehaven.com/ znajduje się znakomita strona, z której każdy fan będzie zadowolony. Są tu dokładne omówienia przedmiotów występujących w grze. Znajdziesz też informacje o postaciach i lokacjach. To jednak nie wszystko. Na szczególną uwagę zasługuje internetowe forum. Jeśli masz jakieś kłopoty, to na pewno możesz liczyć na pomoc ze strony innych graczy.

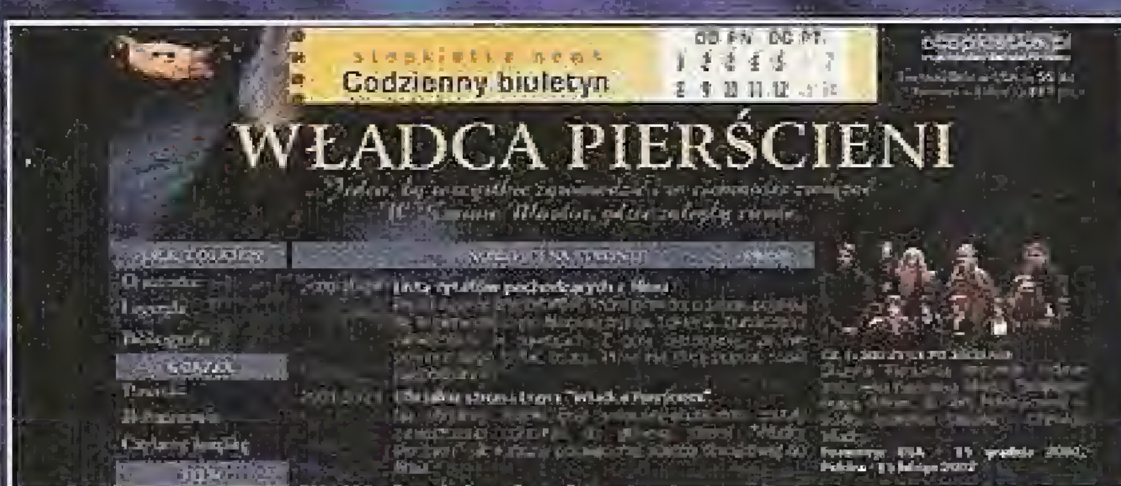


Hobbici atakują... ekrany kin!

www.wladca-pierscieni.pl

Władca Pierścieni, zanim jeszcze ukazał się na ekranach, już budzi wiele emocji. Nic dziwnego, skoro reżyser porwał się na ekranizację tego, czego nie da się w łatwy sposób przenieść na celuloidową taśmę. Poza tym odważył się sięgnąć po kultowe już dzieło jednego z najpoczytniejszych autorów angielskich J.R.R. Tolkiena. Aby zrobić to dobrze, nie wystarczy być dobrym reżyserem – trzeba być artystą i wizjonerem.

Z tego, co widać z różnych przedpremierowych fragmentów, film zapowiada się znakomicie. Efekty komputerowe stoją na najwyższym poziomie, a sama realizacja swoim rozmachem zapiera dech w piersiach. Zresztą, co będziemy wiele mówić. Przekonaj się sam. Zajrzyj na stronę http://www.wladca-pierscieni.pl/, a tam będziesz mógł do woli rozkoszować się tym, co ujrzało już światło dzienne. Ponadto na stronie znajdziesz wiele informacji o samym Tolkienie oraz o jego powieściach. Kliknij tutaj, a na pewno nie pożałujesz...

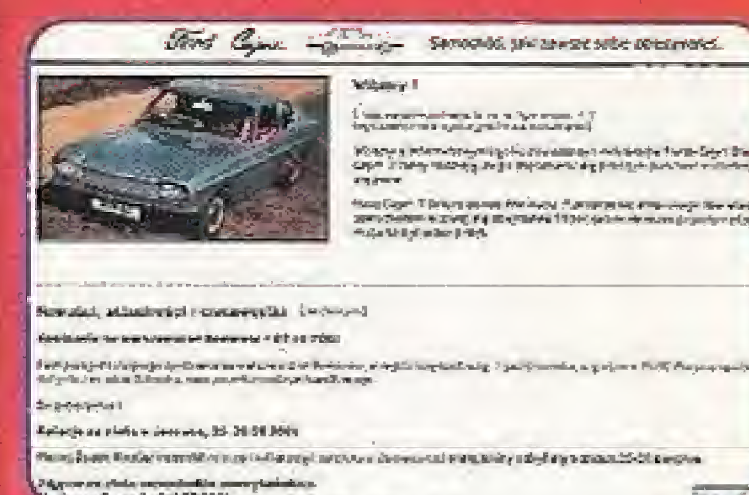


TOP 5 WWW

Miłośnicy czterech kółek, ryczących silników i aromatu spalanej benzyny! Sieć również dla was ma coś w zanadrzu... Specjalnie dla was inni pasjonaci przygotowali strony o samochodach!



www.rallyonline.pl 5+



www.capri.pl 4-



www.tuning.pl 4



www.vwgolf.pl 4+



www.autocentrum.pl 4+

Teksty: Alexander Winciorek

Historia gier TPP

O grach TPP mówi się, że kamera pokazuje w nich akcję z perspektywy trzeciej osoby. Tylko kim, u licha, jest ten trzeci człowiek?

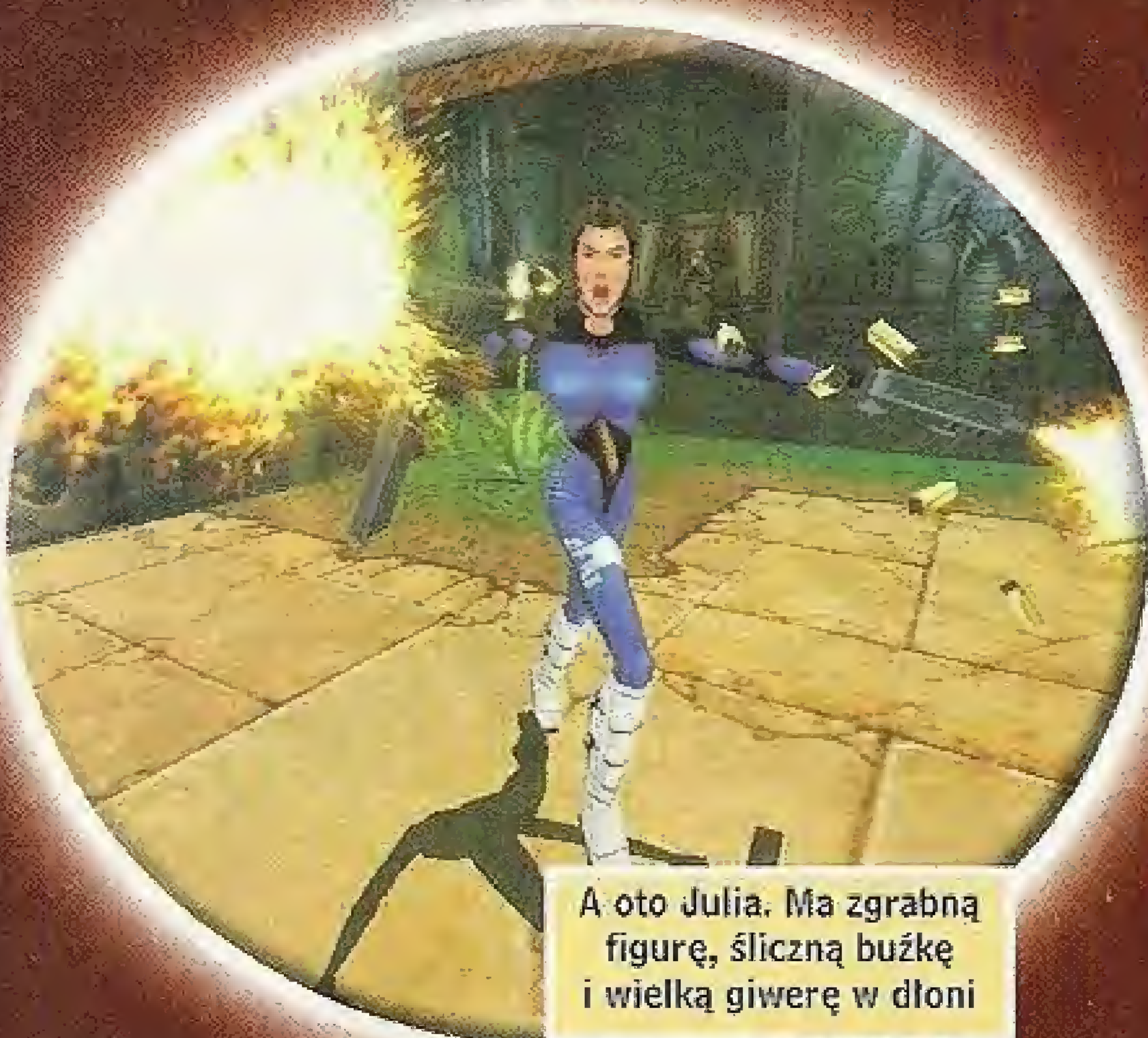
W dawnych, dawnych czasach, kiedy gry były jeszcze całkowicie płaskie, zaś o komputerowym trójwymiarze słyszeli tylko nieliczni, wielką popularnością cieszyły się nieskomplikowane strzelaniny w stylu COMMANDO i WHO DARES WINS 2. Ich bohaterowie, dzielni żołnierze, nieprzerwanie parli w górę ekranu, likwidując kolejnych wrogów, wyskakujących na nich zza krzaków, z ruin domów czy zza pojazdów pancernych.

Już wówczas programiści zauważyli, że widok zza pleców bohatera bardzo podoba się graczom, gdyż prezentuje zarówno postać, jak i pole walki. Ponadto ułatwia celowanie i jest, najzwyczajniej w świecie, bardzo efektowny.

Przez długie lata nikt nie umiał wykorzystać tego widoku w nowatorski sposób. Lecz gry się zmieniały. Na rynku coraz liczniej pokazywały się zręcznościówki i wyścigi samochodowe z bardzo wygodnym widokiem zza pojazdu. Miejsce programów płaskich, operujących tzw. bitmapami i sprite'ami, zajęły zaś trójwymiarowe labirynty WOLFENSTEIN 3D i prerenderowane światy ALONE IN THE DARK. I właśnie te dwie gry przypadły do gustu pracownikom Delphine Software, francuskiej firmy, mającej na swym koncie dwa wielkie przeboje: ANOTHER WORLD i FLASHBACK. W pierwszej z nich ludzie ci dostrzegli wirtualną kamerę, poruszającą się po hitlerowskich bunkrach w całkowicie zależny od gracza sposób. Druga zafascynowała ich trójwymiarowymi, ślicznie animowanymi postaciami, sprawiającymi wrażenie dużo bardziej prawdziwych niż dwuwymiarowe istotki z ich platformówek.

Programiści Delphine Software postanowili połączyć najlepsze cechy ich ulubionych gier, dorzucając do nich interesujący temat (niejaki Conrad walczy z kosmitami w tajemniczym, betonowym gmaszysku) oraz dynamikę, znaną z zaczynających się właśnie pojawiać na automatach, trójwymiarowych bijatyk, symulatorów lotu i gier sportowych. W ten sposób powstał FADE TO BLACK, powszechnie uważany za pierwszą pecetową grę TPP w historii. O dziwo, program nie odniósł gigantycznego sukcesu. Recenzenci denerwowali się, że obserwują bohatera od strony pleców, narzekali też na nieco kanciastą grafikę i skomplikowane sterowanie. Gracze czuli jednak, iż FADE TO BLACK to zapowiedź rewolucji, która już wkrótce zmieni ich życie.

I rzeczywiście. Parę miesięcy później odbyła się światowa premiera Nintendo 64. Pierwszą, i przez długie lata najlepszą, grą na tę konsolę było SUPER MARIO 64, bajecznie kolorowa platformówka z wąsatym hydraulikiem w roli głównej. Osobnik ów obserwowany był od tyłu, biegał, zabawnie przebierając nóżkami, zaś kamera latała za nim jak szalona. W tryb TPP zaopatrzono też przebojowego DUKE NUKEM 3D, jednak gracze woleli to, do czego Książę Kasacji został stworzony, czyli widok


A oto Julia. Ma zgrabną figurę, śliczną buźkę i wielką giwerę w dłoni


Zwariowany doktorek z MDK2 wojował z Obcymi między innymi za pomocą odkurzacza

MAX PAYNE został całkiem słusznie okrzyknięty przez graczy tytułem sezonu

FPP.

Mimo tego drobnego niepowodzenia rewolucja dokonała się, gracze natomiast poznali nowy rodzaj gier w ich dojrzałej, w pełni ukształtowanej formie.

Tymczasem czas płynął i płynął, i płynął. Aż pewnej burzliwej nocy narodziła się Lara Croft i już nic nigdy nie było takie samo. Sukces TOMB RAIDER, jednej z najpopularniejszych gier w historii elektronicznej rozrywki, zaskoczył dosłownie wszystkich. Dziennikarzy, graczy, programistów, wreszcie producentów ciepłych bułeczek, które nagle zaczęły znikać wolniej niż „jakieś tam gry komputerowe". Piękna grafika, dopracowana kamera, nieszablonowa postać, przeżywająca niesamowite przygody – oto, czego przez lata oczekiwali gracze. Nic dziwnego, że Lara stała się etatową bohaterką gier komputerowych, zaś każdy ich producent postanowił mieć jakiś program TPP w swojej ofercie.

Koniec roku 1996 i lata następne stały się złotym okresem tego gatunku. Ludzie zagrywali się grami takimi jak: MDK, ODT, DIE BY THE SWORD, DREAMS TO REALITY czy PRINCE OF PERSIA 3D. Jednak żadna z nich nie przyniosła rewolucji, kontynuując tylko to, co zaczęła panna Croft. Zmianami zaskoczyły dopiero tytuły FIGHTING FORCE i NIGHTMARE CREATURES, bijatyki z widokiem TPP, jednak zadomowiły się one głównie na konsolach. Kolejne przeboje, m.in. ASGHAN, DRAKAN, EXCALIBUR 2555 AD, HERETIC 2 i 5TH ELEMENT, przyniosły natomiast powrót do starej, gnuśnej konserwatywności. Nawet poczciwy przyjaciel Stevena Spielberga, INDIANA JONES, jedynie kontynuował tradycję, rozpoczętą przez swą córkę z nieprawego łoża, Larę. I dopiero OMIKRON: NOMAD SOUL pokazał, że gry TPP mogą nieść w sobie coś więcej niż tylko zwykłą przygodę. Program zawierał olbrzymi, bardzo wiernie odtworzony, świat przyszłości i łączył w sobie elementy rodem z wielu gatunków gier. Niestety, nie odniósł należytego sukcesu, podobnie jak późniejsze OUTCAST i wypełniony przemocą HITMAN: CODENAME 47. Dobre wyniki sprzedaży osiągnęła za to urodziwa Julia z HEAVY METAL: FAKK 2 dowodząc, iż piękna kobieta w grze równa jest pękatemu portfelowi jej twórców.

W ostatnich miesiącach programy TPP nie miały się najlepiej. Sukces odniósł tylko MAX PAYNE, głównie dzięki rewelacyjnej grafice i trybowi „bullet time". W warstwie fabularnej był on jednak dość podobny do starego, dobrego FADE TO BLACK. Serca wszystkich miłośników klimatów fantasy podbił też genialny BLADE OF DARKNESS, jednak gra ta nie doczekała się polskiej premiery. Podobał się też GIANTS. Niewielką popularnością cieszyły się za to ledwie przyzwoite GROUCH i RESURRECTION. Wydaje się jednak, iż programy tego gatunku nie znikną. Lada dzień odbędzie się przecież premiera ORIENTALNYCH NOCY, później w sklepach pojawi się oczekiwany od kilku lat GALLEON. Trwają też prace nad TOMB RAIDER 6 i nad polskim ARCHANIOŁEM. Nie... ten gatunek nie umrze. Będzie żyć wiecznie!

W HITMANIE wcielasz się w płatnego mordercę. Gra TYLKO dla dorosłych

Tekst: Michał „Joel" Zacharzewski

WIEDŹMIN

Miecz przeznaczenia ma dwa ostrza. Ty jesteś jednym z nich. Ale kto jest drugim? Pan, co wrzeszczy, że ostrzy noże? Zwariowany Kapelusznik? A może sam sołtys z Wąchocka?

WIEDŹMIN jest czwartą z tegorocznych, polskich superprodukcji. Dotychczasowe - PRZEDWIOŚNIE, W PUSTYNI I W PUSZCZY oraz QUO VADIS - obejrzało przynajmniej po dwa miliony widzów. Żaden inny film, nawet SHREK czy POWRÓT MUMII, nie mógł się takim wynikiem poszczycić. Mimo to, sformułowanie "polska superprodukcja" budzi niepohamowany śmiech. Zarówno WIEDŹMIN, jak i PRZEDWIOŚNIE kosztowały około 20 milionów złotych, a więc, jak łatwo policzyć, prawie 5 milionów dolarów. A to przecież zaledwie 1/25 sumy, jaką dysponowali autorzy FINAL FANTASY! Za te pieniądze po prostu nie można wynająć zawodowych twórców efektów specjalnych, najlepszych scenarzystów i utalentowanego reżysera, niezbędnych do stworzenia superprodukcji.

Mimo to producentom WIEDŹMINA udało się zgromadzić na planie kilkudziesięciu doświadczonych filmowców. W rolach głównych wystąpili bowiem Michał Żebrowski (Wiedźmin Geralt), Zbigniew Zamachowski (bard Jaskier), Grażyna Wolszczak (czarodziejka Yennefer), Andrzej Chyra (Borch Trzy Kawki), Maciej Kozłowski (Falwick), Anna Dymna (matka Nenneke) i Ewa Wiśniewska (Calanthe). Muzyką zajął się Grzegorz Ciechowski, lider zespołu Republika, zaś reżyserem mianowano debiutanta Marka Brodzkiego. Człowieka tego nie można jednak nazwać żółtodziobem - przez wiele lat pracował jako tzw. II reżyser, pomagając kręcić filmy najlepszym: Spielbergowi, Costa-Gavrasowi, Schloendorffowi, Wajdzie i Zanussiemu. WIEDŹMIN ma jeszcze jedną cechę, która stawia go wyżej od innych polskich superprodukcji. Otóż skierowany jest do inteligentnych, młodych ludzi, z reguły gimnazjalistów, licealistów i studentów. Tymczasem PRZEDWIOŚNIE adresowano do miłośników historii i romansu, W PUSTYNI I W PUSZCZY do dzieci i ich rodziców, zaś QUO VADIS - do ludzi starszych, traktujących chrześcijańskie w swej wymowie dzieło Sienkiewicza jak jedno z dóbr narodowych! Nic dziwnego, że to właśnie WIEDŹMIN spodoba się większości czytelników CLICKA! najbardziej.

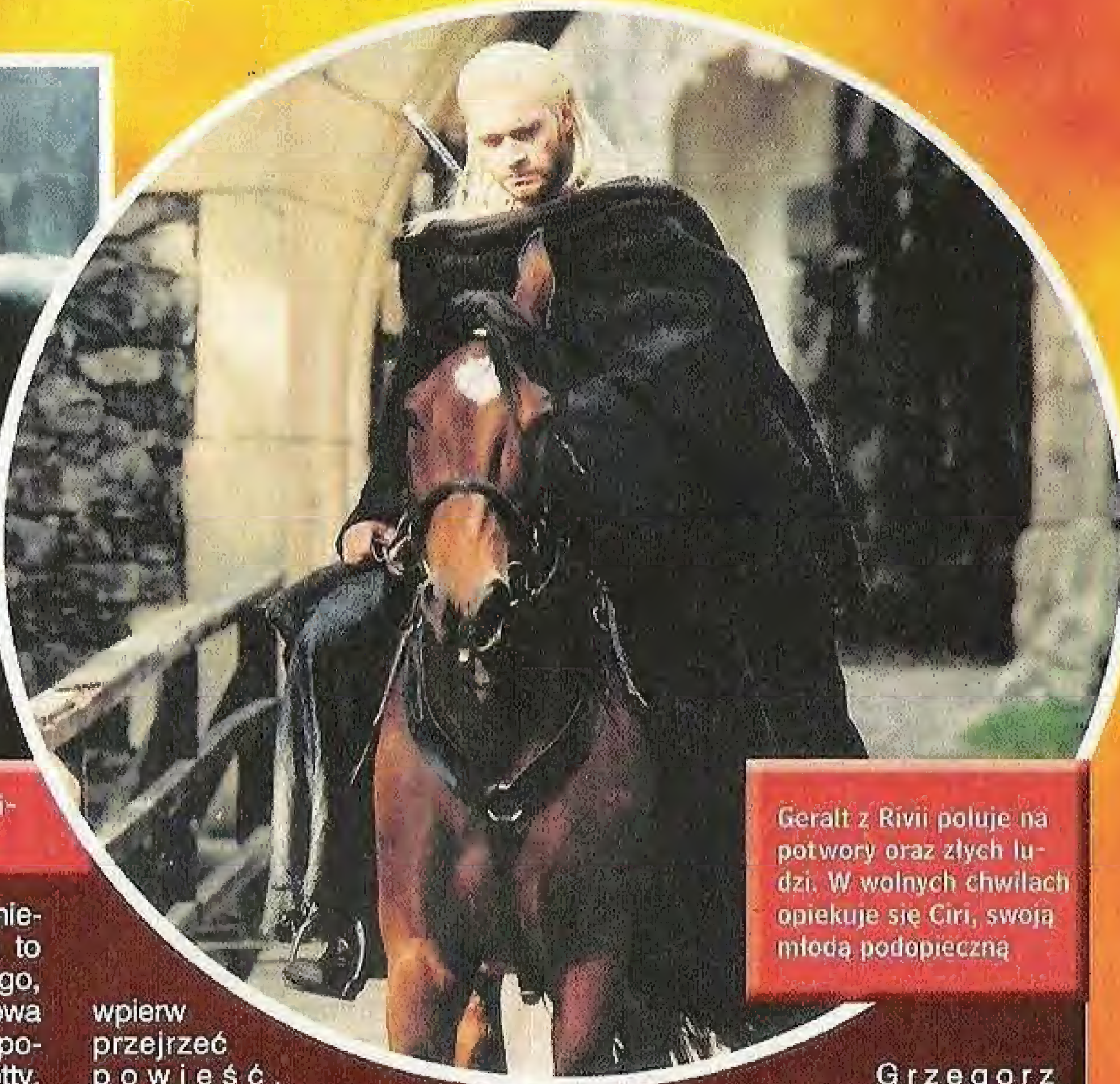
Nie byłoby jednak tego filmu bez Andrzeja Sapkowskiego, najpopularniejszego obecnie polskiego pisarza fantasy. Stworzył on postać walecznego wiedźmina (zmutowanego za pomocą czarodziejskich ziół człowieka, który najmuje się do zabijania potworów) na potrzeby jednego i tylko jednego opowiadania. Kiedy okazało się, że czytelnicy domagają się kontynuacji, zaś wydawcy wciąż nagabują



Większość z Was jest zapewne zainteresowana przede wszystkim scenami walk. Miło sam poinformować, że walk jest dużo i że są naprawdę efektowne



Najważniejszą cechą charakteru barda Jaskra jest jego nieposkromiona gadatliwość. Nie sposób zliczyć, ile razy wpędziła go ona w bardzo poważne tarapaty



Geralt z Rivii poluje na potwory oraz złych ludzi. W wolnych chwilach opiekuje się Ciri, swoją młodą podopieczną

o ciąg dalszy przygód "tego siwego od smoków", Sapkowski zdecydował się... od razu na cały pięcioksiąg. Na dużym ekranie poznasz jedynie jego fragment. Michał Szczerbic, autor scenariusza, który w ostatniej chwili wycofał swoje nazwisko z czołówki filmu, skupił się na dwóch opowiadaniach z Geraltem w roli głównej: "Ostatnie życzenie" i "Miecz przeznaczenia". I właśnie dlatego obraz zaczyna się krótką sceną dość brutalnego porwania małego, siwego chłopca z jego rodzinnego domu i przyuczenia do wiedźmińskiego fachu. Wiele lat później Geralt, jako dojrzały już mężczyzna, ratuje z opresji władczynię Cintry, Calanthe, oraz jej urodziwą córkę Pavettę. Doprowadza też do małżeństwa tej drugiej z jej szkaradnym ukochanym, zwanym przez niektórych Jeżem. W zamian za to żąda tylko jednej rzeczy: tego, czego Pan Młody nie spodziewa się zastać w domu. Ową niespodzianką okazuje się ciąża Pavetty. Wkrótce później rodzi się Ciri, dziewczynka starszej krwi, przyszła władczyni Cintry i wedle przepowiedni - najniebezpieczniejsza osoba na świecie.

Tymczasem wiedźmin nadal zabija potwory i wraz ze swym kompanem Jaskrem zwiedza niebezpieczny świat. Jednak na wieść o wybuchu wojny wraca do Cintry. Tam dowiaduje się, że rodzina królewska została wymordowana, zaś małą królewnę wywieziono w nieznanym kierunku. Odważny Geralt rusza na jej ratunek. Czeka go spotkanie z potężnym magiem, który boi się opuścić własną wieżę, z niebezpiecznymi zabójcami i całym stadem potworów. Czy wyjdzie z tej opresji cało? Kto wie... Aby się dowiedzieć, będziesz musiał pójść do kina. CLICK! radzi jednak wpierw przejrzeć powieść, a dopiero później wybrać się na WIEDŹMINA. W natłoku nazwisk, związków, przepowiedni i faktów łatwo się bowiem pogubić!

Film kosztował twórców kilka lat naprawdę ciężkiej pracy. Żebrowski przez blisko 7 miesięcy po 6 godzin dziennie ćwiczył aikido, zaś Zamachowski przypominał sobie lekcje śpiewu, jakie pobierał w młodości. Twórca wyśmienitej muzyki, Grzegorz Ciechowski, musiał stworzyć ją w oparciu o scenariusz, na długo zanim rozpoczął się montaż WIEDŹMINA. Na szczęście opłaciło się. Powstał obraz, który z pewnością zadowoli wszystkich miłośników fantastyki - lepszego polskiego filmu fantasy jak dotąd nie było. Jedynie rasowi fani Sapkowskiego będą zawiedzeni. Z pewnością nie spodoba im się, że Cintra przypomina Malbork (gdzieś zdjęcia trzeba było kręcić!), klasztor Nenneke wygląda równie skromnie co chata Boryny z CHŁOPÓW, zaś całość nie trzyma w napięciu tak, jak trzymała książka. Są to jednak niedoróbki, na które można przymknąć oko.



A oto i piękna Yennefer. Czarodziejka jest jedną z barwniejszych postaci sagi o Wiedźminie i dość ważną osobą w życiu samego Geralta



Zamki, królowe i ich nieposłuszne córki – jak przystało na film fantasy, elementów tych nie może zabraknąć!

Tekst: Michał „Joel" Zacharzewski

Jednym zdaniem

Szybciej i taniej...

Po krótkim okresie spokoju zaczyna się kolejny etap pojedynku producentów mikroprocesorów. Zarówno Intel jak i AMD postanowiły obniżyć ceny swoich produktów. Pentium 4 z zegarem 1GHz potaniało prawie o 30% (nowa cena to 273 dolary). Athlon XP 1800+ kosztuje natomiast 223 dolary, a Duron 1.1 GHz tylko 98 dolarów.

Papież o Internecie

24 stycznia Jan Paweł II wygłosi orędzie z okazji Światowego Dnia Środków Społecznego Przekazu. Orędzie poświęcone będzie Internetowi, a papież skoncentruje się na Internecie, jako nowym forum głoszenia Ewangelii. Jak wiadomo nie od dziś, Jan Paweł II zdaje sobie sprawę z możliwości Sieci...

Ugoda z Microsoftem

Największy producent oprogramowania być może uniknie podziału na mniejsze firmy. Amerykański sąd zdecydował, że (o ile zgodzą się na to poszczególne stany) koncern nie poniesie aż tak dotkliwych konsekwencji swoich działań monopolistycznych. W zamian firma musi zgodzić się na nadzór specjalnej komisji, która przez kilka lat będzie kontrolowała, czy nie dochodzi do kolejnych naruszeń zasad konkurencji. Microsoft nie będzie mógł też zmuszać producentów PC do instalowania wyłącznie swoich programów. Co na to zainteresowane stany?

Stare metody TP S.A.

Coraz więcej firm oferuje użytkownikom niezależne numery dostępowe do Internetu (0-20-...). Mimo, że cena połączeń jest tam identyczna jak w wypadku TP S.A., wielu użytkowników twierdzi, że woli prywatne łącza bo są szybsze i łatwiej się dodzwonić. Niestety, taki stan rzeczy chyba nie odpowiada naszemu monopoliście, gdyż jak się okazuje w praktyce część nowych numerów jest... blokowana, a biura napraw twierdzą, że numer pod który próbowano się dodzwonić po prostu nie istnieje!

50 GB na DVD!

Podczas Międzynarodowego Sympozjum na Tajwanie firma Panasonic zaprezentowała nową technologię zapisu płyt DVD. Dzięki wykorzystaniu niebieskiego lasera na płycie będzie można zmieścić 50 GB danych. Nowe dyski mają posiadać dwie warstwy do zapisu, a przesył danych będzie trzykrotnie szybszy niż to ma miejsce w przypadku standardowych płyt DVD. Kolejną zaletą jest zwiększona wytrzymałość płyty: dysk może być nagrywany 10 000!

Nastała era XP

Słówko XP ostatnio stało się niezwykle popularne. Kilka dni temu sam Bill Gates rozpoczął erę Windows XP, żegnając przy okazji (w dość radykalny sposób) starego, poczciwego DOS'a. Również AMD za wszelką cenę stara się przekonać użytkowników, że nowe procesory XP są znacznie wydajniejsze niż ich dotychczasowi zwyczajni bracia. Cóż, teraz czekamy na GeForce XP, XP RAM itd.

Podręczny gigant Maxtora



Do naszej redakcji dotarł dosyć niezwykły gadżet – zewnętrzny dysk twardy firmy Maxtor o pojemności 50 GB. Urządzenie wzbudziło powszechne zainteresowanie (oooo... 50 giga...), zachwyt (uuu... chciałbym coś takiego mieć...) oraz lekkie przerażenie (eee... jak to podłączyć). Po dokładnym przejrzeniu zawartości pudełka okazało się, że całość nie wygląda aż tak groźnie, jak się wydawało...

Maxtor External Storage umieszczony jest w eleganckiej obudowie z własnym zasilaczem. Dzięki temu dysk można zabrać w dowolne miejsce i zarchiwizować zawartość komputera. Również administratorzy serwerów będą zainteresowani takim pomysłem. Do podłączenia Maxtora do PC lub Macintosha służy złącze typu 1394, i.Link lub FireWire. Dla przeciętnego użytkownika oznacza to konieczność kupna karty z odpowiednimi złączami lub... poszukanie dysku ze złączem USB (Maxtor też takowy oferuje). Ponieważ testowana przez nas wersja nie miała tego łącza, całość podpieliśmy pod redakcyjnego Power Macintosha.

Instalacja urządzenia przebiegła bez problemów i polegała praktycznie na podłączeniu dysku kablem FireWare oraz włączeniu zasilania. To, co nas zaskoczyło, to bardzo duży komfort i szybkość pracy. Maxtor pracował wydajniej niż wbudowane w nasze G4 dyski! Nic więc dziwnego, że jednogłośnie stwierdziliśmy, że każdy chciałby mieć takie cacko. Niestety, cena dysku jest dosyć wysoka – model o pojemności 50 GB kosztuje około 2000 złotych i jest to jedyna wada, jaką udało nam się wyszukać.

Do testów dostarczył: Maxtor Polska

Nie ufamy Internetowi

Polacy boją się zakupów przez Internet. Aż 60 procent badanych uważa, że Sieć nie jest miejscem, na którym można podawać numer karty kredytowej, a z opinią tą nie zgadza się mniej niż 10 procent. Badania objęły reprezentatywną próbę 990 osób powyżej 15 roku życia.

Nasi rodacy nie korzystają także z rządowych stron internetowych (jedynie 3 procent ankietowanych odwiedza te adresy i to tylko po to, aby zasięgnąć informacji lub dotrzeć do wzorów formularzy). Nikt z ankietowanych nigdy nie załatwił za pośrednictwem Sieci żadnej sprawy urzędowej. Ciekawe, czy zainteresowanie tą formą kontaktu z urzędami wzrośnie, kiedy administracja państwowa będzie miała obowiązek traktować pisma internetowe na równi z pismami wysyłanymi przez pocztę lub składanymi bezpośrednio w urzędzie.



Myszka dwuoczna?



Logitech rozpoczyna sprzedaż myszki komputerowej, Logitech MouseMan Dual Optical, dysponującej dwoma sensorami optycznymi. Każdy z nich ma możliwość skanowania w rozdzielczości 830 dpi, co łącznie daje aż 1660 dpi. Oba sensory położone są w innej pozycji i pod innym kątem. Dzięki temu rozwiązaniu znacznie zwiększa się prawdopodobieństwo, że powierzchnia, po której porusza się myszka zostanie prawidłowo rozpoznana. Informacje z obu sensorów trafiają do jednostki, która w czasie rzeczywistym oblicza dane z czytników CMOS. Zwierzątko zostało wyposażone w 4 przyciski oraz rolkę, których funkcje, co ważne, mogą zostać zaprogramowane na wiele sposobów przez samego użytkownika! W sklepach urządzenie pojawiło się już na początku listopada i kosztuje niecałe 200 złotych.

Windows+Linux=Lindows

Firma Lindows.com pracuje nad systemem operacyjnym, który pozwoli równocześnie korzystać z oprogramowania przeznaczonego dla Windows i Linuksa. Lindows.com to pomysł Michaela Robertsona, założyciela i byłego dyrektora słynnej MP3.com. Tym razem jednak staje on przed wielkim wyzwaniem, chcąc konkurować z Microsoftem. Na pewno akcje Robertsona wzrosły po premierze Windows XP. Nowy produkt Microsoftu okazał się niezwykle drogi i potworniе „zapluskwiony", a ponadto aby prawidłowo działał wymaga bardzo dobrego sprzętu. W dodatku Microsoft nie zyskał sympatii użytkowników opracowując niejasne i skomplikowane warunki licencji. Tymczasem Lindows będzie kosztować trzy razy mniej od Windowsa, klient będzie mógł legalnie jedną kopię instalować na kilku komputerach, a wymagania sprzętowe programu będą wręcz śmieszne (64 MB RAM!). Jednak główną zaletą Lindows ma być fakt, że połączy on stabilność i szybkość Linuksa z łatwością obsługi Windows i dostępem do bibliotek programów.



Kogo prześladuje Jabłuszko?

Jeden z byłych pracowników oskarżył firmę Apple o prześladowania na tle rasowym. Poszkodowany twierdzi, iż nie otrzymywał premii ani awansów oraz że izolowano go od współpracowników pod wymyślonymi pretekstami. Ten niby-prześladowany ma jednak dobrze rozwinięty zmysł przedsiębiorczości, gdyż szuka łatwego zarobku, żądając od byłych pracodawców 40 milionów dolarów. Jak było naprawdę, zapewne nigdy się nie dowiemy, ciekawe natomiast jaki będzie wyrok amerykańskiego sądu w tej sprawie.



Kazała kraść, będzie siedzieć?

Chytra szefowa działu informatycznego firmy Lisner postanowiła zaoszczędzić na kosztach i kazała podwładnym instalować tylko kradzione oprogramowanie. Policjanci znaleźli na komputerach Lisnera zainstalowanych aż 75 nielegalnych programów o wartości ponad 140 tysięcy złotych. Lisner dogadał się z właścicielem praw – firmą Microsoft – co, w sumie, kosztowało go około 100 tysięcy dolarów. A nieuczciwa szefowa informatyków może trafić za kratki nawet na 5 lat z oskarżenia o kradzież własności intelektualnej!

Kongres USA będzie obradować w Sieci



Możliwe, że ze względów bezpieczeństwa amerykański Kongres będzie obradował w Internecie. Kongresmeni mieliby debatować, zgłaszać projekty i głosować, korzystając z urządzeń elektronicznych. Na razie dyskusja nad projektem nie obejmuje jeszcze konkretnych planów technologicznych, ale wiadomo, iż e-Kongres powinien być absolutnie niezależny od Internetu. Projekt ten wynika, oczywiście, z obaw przed atakiem terrorystycznym, który mógłby zakłócić prawidłowe funkcjonowanie państwa.

Wirus Bin Laden



Bin Laden to nie tylko osławiony muzułmański morderca, ale również, nowy, niebezpieczny wirus komputerowy. Rozprzestrzenia się on za pomocą poczty internetowej i na razie zaatakował głównie serwery w Korei Południowej. Jego działanie polega na spowolnianiu funcjonowania systemów i niszczeniu plików. Bin Laden podobny jest do, również niedawno odkrytego, wirusa Nimda, rozprzestrzeniającego się także za pomocą zainfekowanych e-maili oraz poprzez zakażone strony internetowe. Bin Laden ukrywa się w załącznikach do przesyłanej poczty e-mailowej i zaraża system komputerowy po ich otwarciu. Potem zostaje automatycznie rozesłany pod wszystkie adresy zamieszczone w książce adresowej programu Microsoft Outlook, należącej do użytkownika. Jeśli otrzymasz list z załącznikiem BINLADEN.BRASIL.EXE lub e-mail z tytułem "Papier toaletowy Bin Ladena" i "Sadam Hussein & Bin Laden zakochani", to oznacza, że powinieneś te pliki natychmiast skasować.

CASIO WQV-10

Znana firma Casio zapowiedziała, że na rynku ukaże się nowa wersja zegarka z wbudowanym aparatem cyfrowym. Urządzenie oznaczone zostanie symbolem WQV-10, a w sklepach (na początku w Japonii) znajdzie się pod koniec listopada. Nowy fotozegarek ma kolorowy wyświetlacz LCD o rozdzielczości 78x80 pikseli, a zdjęcia oraz filmy wideo mogą być rejestrowane w rozdzielczości 28 tysięcy pikseli. Nowy produkt Casio jest maleńki i bardzo poręczny (51,1 x 39,3 x 18,2 mm). Sprzedawany będzie w wersji z paskiem oraz wersji z bransoletą w cenie od 245 do 320 dolarów.





Battletech 3025 umarł

Prawdą okazały się informacje o problemach programu Multiplayer Battletech 3025 przekazane przez firmę Electronic Arts. Wydawca oficjalnie ogłosił, że gra ta nie ukaże się na rynku, a prowadzone nad nią prace zostają przerwane. Decyzja ta związana jest z bardzo słabą sytuacją finansową firmy, która w II kwartale tego roku poniosła straty wynoszące 27 milionów dolarów. W związku z tym podjęto kroki oszczędnościowe: firma zwolniła prawie jedną trzecią pracowników, zrezygnowała z projektu Battletech 3025 oraz zdecydowała się zamknąć serwis EA Platinum. Na domiar złego bardzo opóźnione są prace nad projektami Sims Online i Earth and Beyond, a sieciowa gra Majestic okazała się niewypałem.



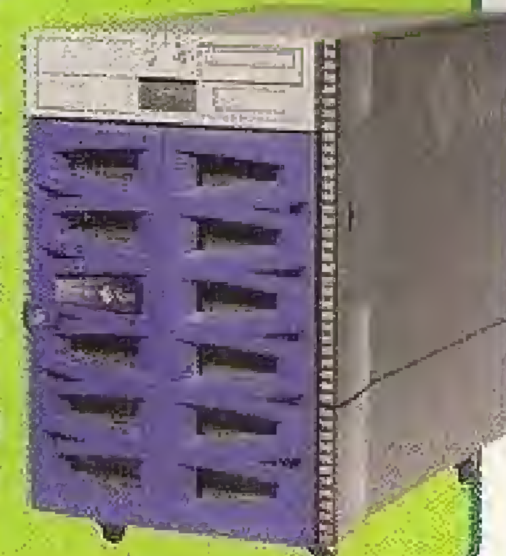
Brazylijczycy jadą do Afganistanu?

Grupa hakerów w specyficzny sposób zaatakowała witrynę internetową należącą do armii brazylijskiej. Piraci umieścili na stronie informację, że rząd brazylijski zdecydował się na przeprowadzenie rekrutacji młodych mężczyzn, aby wysłać ich na wojnę w Afganistanie.



Nikt już nie chce komputerów

Recesja na światowym rynku komputerowym dotarła również do Polski. W trzecim kwartale tego roku sprzedaż komputerów osobistych spadła o 10 procent w porównaniu z rokiem ubiegłym. Oznacza to, że firmy komputerowe sprzedały prawie 20 tysięcy maszyn mniej!



Tekst: Jacek „Randall" Piekara, R.J. „Yackoo", Marek Lenarcik; Zdjęcia: Logitech, Microtek

Jednym zdaniem

Dwa GameCube'y?

Nintendo zdecydowało, że konsola Game Cube z napędem DVD (produkowana na licencji przez Panasonica) będzie dostępna tylko i wyłącznie w Japonii. Gracze w Europie i USA otrzymają starą wersję z CD-ROM. Powód takiej decyzji jest prosty: firma boi się, że konkurencyjna wersja Panasonica sprzedała by się znacznie lepiej od oryginału.

Nic się nie zmienia?

Część pracowników Microsoftu wydaje się nie zwracać uwagi na toczący się wobec firmy proces. Scott Culp, menedżer d/s bezpieczeństwa w korporacji stwierdził, że „udostępnianie kodów źródłowych może prowadzić do anarchii i te kody mogą stać się narzędziem w rękach terrorystów". Myliłby się ten, kto uznałby te słowa za przejaw troski. Nie od dziś wiadomo, że Microsoft w ten sposób walczy z konkurencją, a ten atak wymierzony był między innymi w system Linux oraz producentów niezależnych (często lepszych) programów.
Również znana firma Novell chce wystąpić do sądu przeciw firmie Billa Gates'a. Korporacja pozwoliła sobie bowiem na zastosowanie wyjątkowo perfidnej reklamy swoich produktów, sugerując bliski koniec Novell NetWare 6.0.

Netia zmienia ceny

Od pierwszego października w Netii obowiązują nowe plany taryfowe. Posiadacze linii analogowych zapłacą odpowiednio 19, 30 lub 40 złotych netto. Użytkownicy łączy ISDN zapłacą 46 lub 70 zł. Poszczególne abonamenty różnią się kosztami połączeń lokalnych (ale nie internetu).

Inni też protestują

Irlandzcy internauci w połowie listopada zaplanowali protest przeciwko lokalnym firmom telekomunikacyjnym. Mieszkańcy tej wyspy żądają tańszego i bardziej dostępnego szerokopasmowego dostępu do Sieci. Organizatorzy akcji twierdzą, że odbieranie ludziom taniego dostępu do Internetu przyczynia się do powiększania różnic w rozwoju pomiędzy Irlandią i innymi krajami.
Cóż, na pocieszenie możemy stwierdzić, że dzięki rodzimemu monopolowi pewnej firmy Polska i tak jest w tej kwestii absolutnym liderem, oferując zachodnie ceny i wschodnią jakość lat 70.

Ostrzejszy cyberpies

Koncern SONY zamierza wprowadzić do sprzedaży zmodyfikowaną wersję pieska AIBO. Ulepszony szczeniak będzie rozpoznawał więcej poleceń właściciela, udoskonalono w nim także możliwości komunikacji z PC. Jednak nie to jest najważniejszą zmianą. Według twórców, AIBO 2 będzie prawdziwym psim macho, co oznacza że grzeczniutki do tej pory piesek może w określonych sytuacjach prezentować swoje humory! Niestety, twórcy nie raczyli udzielić odpowiedzi, czy AIBO będzie szczepiony przeciwko wściekliźnie, i co robić, gdy kogoś pokąsa cyber pies.

Tekst: Jacek Randall Piekara, R.J. Yackoo, Marek Lenarcik; Zdjęcia: Logitech, Microtek,

Zrób sobie zdjęcie



Czym jest kamera internetowa i do czego służy, każdy chyba wie. Najnowszą propozycję w tej kategorii produktów przedstawia nam firma Creative. PC-CAM 300 umożliwia prowadzenie internetowych video-chatów, a dołączone specjalne oprogramowanie może także zamienić komputer i kamerę w system chroniący dom przed włamaniem! Kamera umożliwia robienie zdjęć w rozdzielczości od 320x240 do 1024x768, a także na nagranie do 30 sekund filmu wraz z dźwiękiem na wbudowanej karcie pamięci (pojemność 8MB). Kamera podłączana jest do komputera poprzez port USB, a z jej obsługą nikt nie powinien mieć kłopotów. W chwili pisania tego tekstu cena detaliczna wynosi 600 zł – kamera jest już dostępna w sklepach.

Nokia 8310



Jeszcze w listopadzie na polskim rynku pojawi się długo oczekiwana Nokia 8310. To, co zwróciło naszą szczególną uwagę to niewielki rozmiar, jeszcze mniejsza waga oraz niesamowity kształt. Nowy telefon fińskiego producenta jest w chwili obecnej najmniejszym aparatem dostępnym na rynku. Nie ukrywamy, że nowy aparat bardzo nam się spodobał, a to ze względu na jego niecodzienne wykonanie. Kolorowa, półprzeźroczysta obudowa podświetlana jest w całości, a nie, tak jak to miało miejsce dotychczas, same klawisze. Dodatkowo całość sprawia wrażenie "świecenia na kolorowo" całego telefonu. Ekran natomiast kokieteryjni świeci na biało.
Nowy telefon potrafi „czuwać" przez 100-350 godzin i ma wbudowane radio, protokół WAP, HSCSD oraz GPRS. Książka telefoniczna mieści 500 wpisów. Telefon może także pomieścić do 150 SMS-ów tekstowych i 50 graficznych. Dzięki uprzejmości firmy Nokia mogliśmy kilka dni pobawić się aparatem. Wrażenia jak najbardziej pozytywne!



Cyber-dziwak

Znają go bywalcy krakowskiego dworca głównego oraz kilku innych miast w Polsce. Mieszkańcy Warszawy mogą się z nim zapoznać od niedawna... O kogo chodzi? Odpowiedź może być tylko jedna – Magnus. Dziwne urządzenie, przypominające futurystycznego robota z ekranem dotykowym zamiast brzucha i okiem kamery w głowie stanęło w wybranych punktach stolicy budząc powszechną ciekawość. Ten dziwny stwór jest multimedialnym punktem internetowym oferującym darmowy dostęp do Sieci. Dzięki pomocy Magnusa będzie można nie tylko sprawdzić program lokalnych kin i teatrów, ale także przejrzeć wiadomości, wysłać pocztę e-mail, a wkrótce nawet dokonać niewielkich zakupów.



Koniec Reality Show?



Największe komercyjne stacje telewizyjne prześcigają się w wymyślaniu kolejnych reality show. TVN za wszelką cenę walczy o utrzymanie wysokiej oglądalności „Big Brothera" edycji 2, POLSAT rozpoczął emisję programu o niezwykłej nazwie „Łysi i blondynki".
Tymczasem znudzeni telewidzowie coraz częściej powtarzają, że obydwa programy są kompletną klapą i beznadzieją... Według coraz większej ilości osób nowi mieszkańcy domu wielkiego brata są zwyczajnie nudni bądź... niespełna rozumu (wydaje to potwierdzać fakt gwałtownego opuszczenia jednego z mieszkańców domu). Widzowie POLSATU narzekają dla odmiany, że kolejne produkcje tej stacji od początku pozbawione są świeżego pomysłu... Nie osądzamy, kto ma tutaj rację. Być może jednak autorzy obydwu programów nie przewidzieli jednego – widzowie po krótkim szaleństwie podglądania zechcą oglądać... zwykły świat w wiadomościach i zwykłych, zawodowych aktorów w filmach...

Co dalej z Iridium?

Ostatnie wiadomości na temat systemu ogólnoświatowej łączności satelitarnej Iridium nie były zbyt optymistyczne – przedsięwzięciu groziła kompletna klapa, mówiono o szybkim zniszczeniu satelitów systemu, a Motorola bardzo chętnie pozbyła się udziałów w tym wątpliwym interesie. Sytuacja może się zmienić teraz, po... zamachach w USA! Okazało się, że pozostałe formy łączności (telefonia naziemna, komórkowa, Internet) potrafią być zawodne i wielkie korporacje z powrotem rozpoczęły poszukiwania jakiejś alternatywy. Skorzystali z tego nowi właściciele Iridium: obniżyli ceny aparatów i połączeń, i... zyskali klientów!

Tekst: Jacek "Randall" Piekara, Marek Lenarcik, R.J. „Yackoo"; Zdjęcia: Logitech

C45



Pierwszy z nowych aparatów firmy Siemens nosi oznaczenie C45. Jest to następca bardzo popularnego modelu C35i i zdaniem przedstawicieli firmy będzie to najpopularniejszy telefon z nowej linii. Sam aparat charakteryzuje się stosunkowo niewielkimi rozmiarami (109x46x23 mm) oraz przystępną wagą (107g). Umożliwia prowadzenie rozmowy przez 100-300 minut (o rany! Kto rozmawia tak długo przez komórkę?) i potrafi czuwać przez 60-200 godzin. Jego niewątpliwą zaletą jest fakt, że 100% ładowanie zajmuje niespełna 2 godziny. Urządzenie posiada czarno-biały ekran o rozmiarach 64x101 pikseli, a także zintegrowaną antenę. C45 potrafi łączyć się z Internetem za pośrednictwem protokołu WAP w wersji 1.2, a także pakietowej transmisji danych – GPRS. Z ciekawszych funkcji – telefon posiada wbudowane złącze na podczerwień, wbudowany zestaw głośno-mówiący, a także dyktafon i organizer. Nowy telefon wspiera standard EMS, czyli system rozszerzonych wiadomości tekstowych. Jak to wygląda, najlepiej chyba widać na zdjęciach.

ME45/S45



Drugim aparatem Siemensa, o którym chcieliśmy wam opowiedzieć jest model oznaczony symbolem ME45. Ten następca serii M35 charakteryzuje się bardziej "dorosłym" wyglądem, niewielkimi rozmiarami oraz jeszcze mniejszą wagą (99g). To oczywiście nie koniec niespodzianek. Siemens ME45 posiada wzmacnianą obudowę odporną na wodę, kurz oraz wstrząsy a także graficzny wyświetlacz o wysokiej rozdzielczości potrafiący wyświetlić do 7 linii tekstu lub grafiki. Poza tym równie dobrze jak opisywany obok model C45 potrafi łączyć się z Internetem za pośrednictwem protokołu WAP w wersji 1.2 bądź też GPRS-u. Poza tym posiada wszystko to, co jego biedniejsza wersja C45, a także mnóstwo innych, zaawansowanych biznesowych funkcji, o których z braku miejsca pisać nie będziemy. Siemens ME 45 może być twój za 1900 zł.

DirectX 8.1

Microsoft bardzo promuje każdą nową wersję swoich multimedialnych sterowników DirectX. Ostatnio korporacja Billa Gatesa usilnie namawiała wszystkich do korzystania z wersji 8 wspomnianych dodatków. Teraz nadchodzi pora na kolejną odsłonę – DirectX 8.1. Niestety, może się okazać, że najnowsze biblioteki multimedialne będą wyraźnie wolniejsze od swoich poprzedników! Oczywiście sam Microsoft twierdzi, że 8.1 jest stabilna, szybka i w ogóle extra. Tymczasem jak wynika z przeprowadzonych niezależnych testów, wersja beta 8.1 była wolniejsza!

To nie koniec złych wiadomości. Po zainstalowaniu najnowszych DirectX 8.1 nie będzie można ich odinstalować ani zastąpić innymi!

BILET DO KINA NA POKAZ FILMU

KOD DOSTĘPU

KINO ATLANTIC

26.XI.01 godz. 20.45

Redakcja CLICK! oraz Wirtualne Imperium Gier zapraszają do kina

Mamy dla was 80 biletów na pokaz przedpremierowy filmu KOD DOSTĘPU. Jeśli chcecie obejrzeć z nami ten film, zadzwońcie pod numer 0-prefix-22 5170244 23 listopada w godz. 12-16

Cześć!
Witamy na naszej wiecznie zasypanej listami poczcie. W tym numerze przeżywamy zmasowany atak czytelników mających problemy ze sprzętem. Wierzymy, że część z nich uda się rozwiązać...

KONKURSY W CLICKU!
- TOP-20
- LISTY
- NARYSUJ FROGGERA
- CREATIVE AUDIGY
- STRONGHOLD
- ALIENS VS PREDATOR
- MONOPOLY TYCOON
- MUMINKI

UWAGA: w losowaniu nagród biorą udział tylko zgłoszenia zawierające kupony konkursowe!

Modernizacja PC

Mam pytanie: posiadam komputer z procesorem Pentium II 350Mhz. Czy na mojej płycie głównej można zamontować np. Celeron 766Mhz? Jak mogę sprawdzić, jaką mam płytę główną i jaki najlepszy procesor mogę na niej zamontować?

anonim

Niestety, nikt w naszej redakcji nie jest jasnowidzem, tak więc nie możemy odpowiedzieć na twoje pytanie. To ty powinieneś wiedzieć najlepiej, co masz wewnątrz obudowy. Najlepiej sprawdź w instrukcji od płyty głównej (powinieneś dostać ją razem z komputerem). Jeśli nie masz instrukcji, zaczyna się problem. Aby dowiedzieć się czegoś więcej, musiałbyś rozebrać komputer, wyjąć płytę i ją obejrzeć. Powinien znajdować się na niej nadruk z nazwą producenta i oznaczeniem płyty. Mając taki opis, musiałbyś sprawdzić w Internecie, kto zrobił płytę. Na stronie producenta powinien znajdować się opis, jakie procesory możesz umieścić na płycie. Jeśli wykonanie opisanych czynności jest dla ciebie zbyt trudne, modernizację sprzętu powierz komuś bardziej doświadczonemu – może koledze?



„Oryginalna" Lara?

Jestem waszym stałym czytelnikiem od jakichś 3 miesięcy, ale nie o tym chcę pisać. Mam pewien problem związany z firmą IM GROUP, a jednocześnie wydawcą gier z serii SOLD OUT. Chodzi o grę TOMB RAIDER, której jestem nieszczęśliwym posiadaczem. Nieszczęśliwym, ponieważ mój egzemplarz ma dwa rażące błędy (niedopatrzenia) ze strony wydawcy:
1. Od kiedy Lara jest „seksowną blondynką"?
2. Jak można sprzedać oryginalną grę za 39.90 zł bez ścieżek audio?!
Niestety, w dziedzinie komputerów co nieco się orientuję i potrafię rozpoznać, czy dana płyta posiada ścieżkę audio, zwłaszcza że miałem dostęp do opisów tej gry. Wszędzie było napisane, że muzykę z tej gry tworzy doskonały i wciągający klimat.
Piszę to, ponieważ połowatem (dosłownie) na tę grę przez trzy lata. Jak już zdobyłem oryginał (mogłem starać się o scrack'owanego pirata!), otrzymałem bubel równający się piratowi za dużo większe pieniądze. Jak szanująca się firma może wydać takie coś? I jaki ma sens, w takim przypadku, wydawanie ciężko zarobionych pieniędzy na oryginał? A wszystkie czasopisma namawiają nas do kupna oryginalnych produktów. Nie twierdzę, że trzeba od razu kupować pirackie gry, lecz takie niedopatrzenia przy oryginałach są niedopuszczalne i automatycznie zrażają ewentualnych nabywców!

Misiek z Gostkowa.



Twój list dowodzi, że niektórzy dystrybutorzy gier w Polsce na własne życzenie (być może nieświadomie) wspomagają piratów. Oczywiście fakt sprzedania niepełnowartościowego produktu bez wyraźnego zaznaczenia tego na opakowaniu jest naganny – to tak, jakby ktoś sprzedał telewizor, który odbiera tylko dwa programy! Również danie zdjęcia bohaterki z kompletnie bezsensownym podpisem świadczy o dziwnym podejściu do klienta (albo o nierozróżnianiu słów „blondynka" i „brunetka", co jest bardziej prawdopodobne). Nie zapominaj jednak, że są też firmy, które pod szyldem taniego produktu oferują bardzo dobre, spolszczone tytuły (nie podam ci nazwy, bo to byłaby kryptoreklama). Całe szczęście coraz więcej dystrybutorów przekonuje się, że oferowanie kiepskich gier po niskich cenach nie jest metodą prowadzącą do sukcesu i może, co najwyżej, skończyć się zamknięciem interesu (lub otwarciem go pod inną nazwą). Dla naszych czytelników mamy więc jedną radę: oczywiście kupujcie oryginały, ale też wymagajcie od polskich dystrybutorów należytej jakości!



Problemy...

Yo! Siemanko, wy wszechwiedzące cwaniaczki komputerowe. Mam do was parę próśb-pytanek:
Jak otworzyć pliki snd (ikonka: zielony głośniczek). Od razu uprzedzam, że ani Windows Media Playerem, ani Winampem się nie da.
Mam stronkę WWW. W jaki sposób mogę zmienić kolor przewijaka i głównych ramek, oddzielających logo, menu i tekst główny? Jak w programie Microsoft Front Page można zlikwidować automatyczne podkreślanie hipertaczy? Mam problem z przesłaniem plików przez FTP, a mianowicie kod, który podaje „jest nieprawidłowy" (chociaż na 100% jest właściwy). Co robić?

Smocza

Yo, siemanko! Pliki SND otwiera co najmniej kilka edytorów dźwięku. My polecamy ci np. Avawe Studio (www.fmjsoft.com). Co do pytań związanych ze stronami WWW, to możemy dać ci kilka rad. Po pierwsze, jeśli chcesz osiągnąć dobre efekty, zapoznaj się z kilkoma książkami o HTML. To najlepsza metoda nauczenia się produkcji stron WWW. Używanie prymitywnych edytorów (a takim jest Front Page) co najwyżej spowoduje powstanie kolejnych pytań typu „a jak doprowadzić do...". Po

NOWY ADRES REDAKCJI CLIK!

Drodzy Czytelnicy! Z przyjemnością zawiadamiamy, że pod koniec listopada nastąpi przeprowadzka naszej redakcji do nowego, nowoczesnego biurowca Wydawnictwa H.Bauer. W związku z tym zmieni się adres naszej redakcji. Bez zmian pozostanie natomiast adres korespondencyjny, na który nadsyłacie odpowiedzi na konkursy, i telefony do redakcji. Dokładne informacje znajdziecie oczywiście wkrótce w naszej stopce (w dziale listy).

Na listy odpowiada: Jacek „Randall" Piekara, współpraca R.J. „Yackoo!"

drugie, aby uzyskać opisany przez ciebie efekt, należy wpisać ręcznie w treść strony odpowiednie polecenie HTML. Skoro program twierdzi, że podany przez ciebie kod (hasło dostępu do serwera) jest błędny, to... zwykle jest on błędny. A skoro ty się upierasz, że jest OK, to pewnie ktoś (administrator) zmienił go, o czym nie wiesz. Jeśli ty sam ustawiałeś hasło, być może je źle wpisałeś (zapamiętałeś). Innych możliwości nie ma.



Dziwne dźwięki

Podczas włączania kompa słyszę taki dziwny dźwięk, jakby chrobotanie. Dzieje się tak, gdy uruchamiam kompa po dłuższym czasie nieużywania go. Gdy go włączam po 1-2 godzinach, nie mam takich problemów. Boję się zdeimować obudowę, bo komputer jest jeszcze na gwarancji. Co powoduje takie dźwięki? Czy to normalne? Co mam zrobić?

Tusia

Zaczniemy od końca... Taki dźwięk na pewno nie jest normalny i zalecamy ci wizytę w serwisie (zwłaszcza że komputer jest, jak piszesz, na gwarancji). Bez otwierania obudowy trudno określić, co wywołuje taki dźwięk. Naszym zdaniem to może być wentylator od procesora. Jest to bardzo ważna część komputera! Jego uszkodzenie może spowodować przegrzanie procesora, nie zwlekaj więc z wizytą w serwisie!



Nie działa patch...

Mam problem z patchem z waszej płyty do gry Half-Life:Counter Strike. Gdy uruchamiam setup, wszystko jest w porządku aż do chwili, gdy wpisuję folder docelowy, gdzie ma być zainstalowany patch. Gdy naciskam next, wyskakuje tabelka, że wybrana ścieżka jest niepoprawna i automatycznie wyłącza się setup!

M@ster

Przyczyn takiego zachowania może być kilka. Po pierwsze, możesz mieć piracką wersję tej gry. Po drugie, twoja wersja programu może być już zaktualizowana (nowsza od patcha) lub patch wymaga przed użyciem aktualizacji gry na wersję pośrednią (np. z 1.0 na 1.5, a potem np. na 2.0, a nie od razu). Sprawdź, jaką wersję Counter Strike masz i przeczytaj opis do patcha – to powinno rozwiązać twój problem.



Kontakt z B. Gatesem

Nie wiem, do kogo się z tym zwrócić, więc wybrałem was... Czy, jeśli chciałbym wysłać e-mail do Billa Gatesa (tego z Microsoftu), to jest to możliwe? A może mógłbym nawiązać z nim kontakt w jakiś inny sposób, np. wysyłając zwykły list?

Rafał

Oczywiście, że możesz wysłać e-mail do Billa Gatesa. Nie nastawiaj się jednak na to, że otrzymasz od niego odpowiedź, bo może cię spotkać rozczarowanie. Jeśli nawet doczekasz się jakiejś rekacji, najprawdopodobniej autorem odpowiedzi będzie ktoś zatrudniony w Microsofcie w dziale kontaktów z użytkownikami. Podobnie wygląda kwestia zwykłego listu. Niestety, sławni i bogaci bardzo rzadko chcą kontaktować się z resztą ludzi...



Jak nagrać film?

Dzień dobry wieczór! Mam przegrany film z kamery cyfrowej na komputer. Odpowiednio go oprawiłem w napisy itp., ale chciałbym teraz go nagrać na dużą kasetę VHS. Jak mam tego dokonać i z jakich programów powinienem skorzystać?

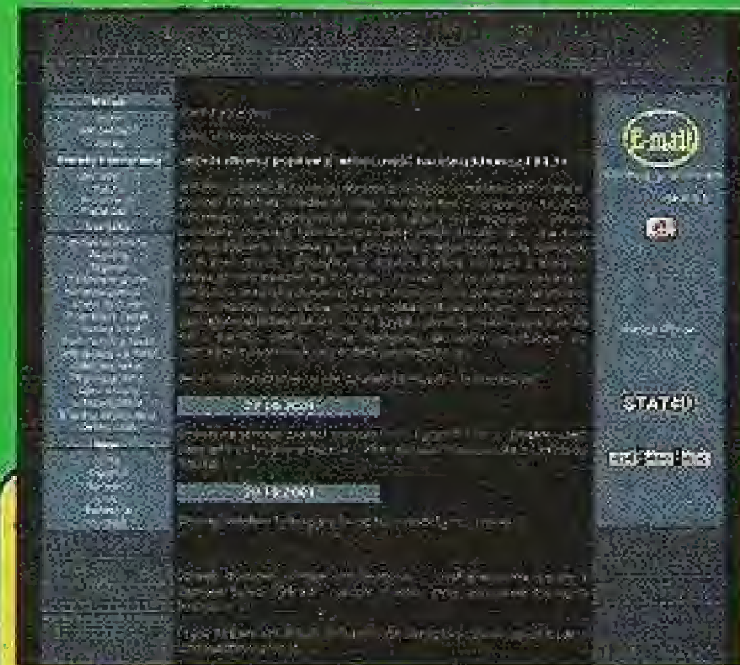
Mucio

Aby nagrać cokolwiek z komputera na wideo, musisz mieć albo kartę graficzną z wyjściem tv, albo oddzielny przetwornik sygnału SVGA na tv. W chwili obecnej sporo nowych kart graficznych posiada takie wyjścia (najczęściej w standardzie cinch, oferującym znośną jakość). Poza tym potrzebujesz tylko odpowiedni kabel łączący z magnetowidem (do wideo podłącz telewizor tak, aby widzieć efekt twoich działań). Obraz wyprowadzasz ze złącza karty lub przetwornika, a dźwięk – z wyjścia karty dźwiękowej. Jeszcze tylko ustaw odpowiednią rozdzielczość ekranu (skorzystaj z podglądu tv). Nie potrzebujesz do tego żadnego specjalnego oprogramowania – wystarczy całoekranowy odtwarzacz filmów (np. Media Player).

Wasze strony WWW

W Sieci można znaleźć wiele przydatnych informacji – o tym wie chyba każdy. Jednym z ulubionych tematów „naukowych" jest między innymi tworzenie stron WWW. O tym także jest prezentowana w tym numerze witryna.

Strona jest wykonana w bardzo ładny i przejrzysty sposób, a do tego szybko się wczytuje. Również do zawartości merytorycznej nie mamy poważniejszych zastrzeżeń, choć na pewno prezentowanych materiałów mogłoby być znacznie więcej. Mamy nadzieję, że autor w przyszłości rozbuduje swój serwis.



http://strony.wp.pl/wp/wwwzone/start.html

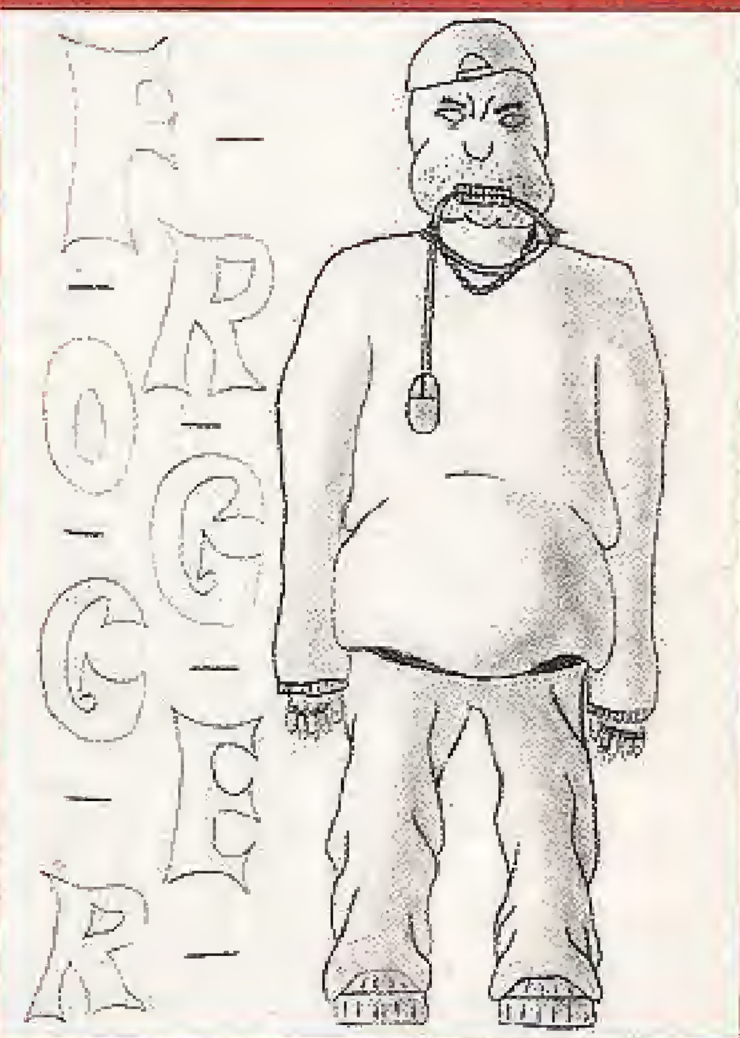
nasza ocena tej strony: 5-

Nieustający konkurs „NARYSUJ FROGGERA"

Przypominamy Wam, że cały czas przyjmujemy prace na konkurs pt. „Narysuj Froggera". Dla tych, którzy stworzą najbardziej udane podobizny naszego ukochanego naczelnego, przygotowaliśmy specjalne nagrody-niespodzianki.

Gryzienie kabla od myszy zdarza się nie tylko Froggerowi – przodują w tym graficy, przeważnie gdy komputer im się wiesza ►





◄ Fiu, fiu! Jesteśmy pod wrażeniem! Prac 3D nie spodziewaliśmy się absolutnie...

Dyrektor wydawniczy: Jerzy Szulwic, **Koncpcja wydawnicza:** Tomasz Namysł, Jerzy Szulwic. **Redaguje zespół:** Piotr Moskal (redaktor naczelny), Agnieszka Trzebska (sekretarz redakcji – telefon 0 - prefix - 22 517 01 94), Michał Cic Jacek Piekara. **Dział graficzny:** Jacek Goliatowski (kierownik działu), Marek Janowski, Wojtek Langner. **Teksty w tym numerze:** Marcin Kułakowski, Marek Lenarcik, Maciej Ogiński, Stanisław Pawlak, Jacek Śniadecki, Aleksander Winciorek, Michał Zacharzewski. **Adres do korespondencji:** „CLICK!", skr. pocztowa 333, 04-026 WARSZAWA, e-mail: click@click.pl **Sekretariat redzji:** Marta Cichocka telefon (0 - prefix - 22) 517 02 44. **Dział reklamy:** Katarzyna Jabłońska (dyrektor działu), Beata Desczyk, Beata Hentosz, Julia Poruczko, Agata Przonek - telefon (0 - prefix22) 517 02 58. **Druk:** Donnelley Polish American Printing Company, Kraków.



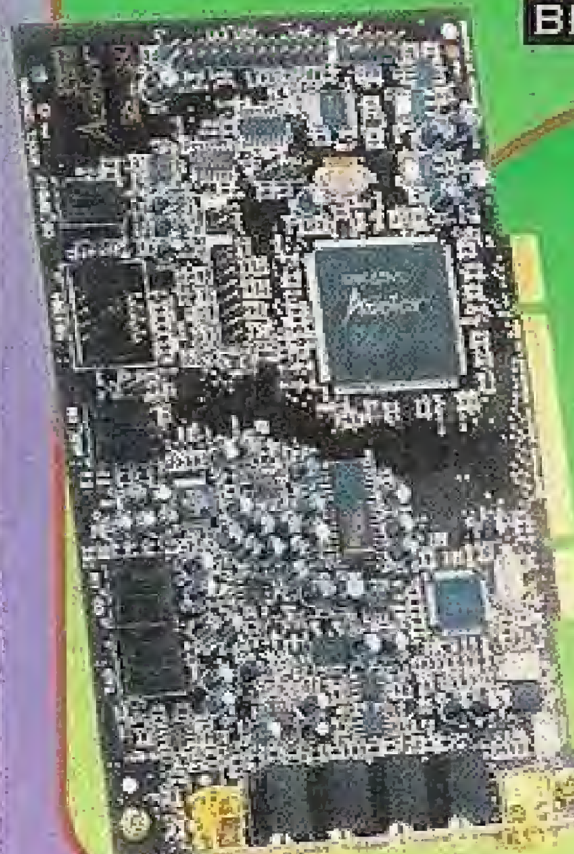
 ISSN 1509-0558



Wybierz sobie nagrodę!

W naszych konkursach możesz wygrać niesamowite nagrody. Wystarczy odpowiedzieć na proste pytanie, przysłać do nas odpowiedź z kuponem konkursowym ze strony 64 i... mieć trochę szczęścia podczas losowania.

Audigy Player Sound Blaster

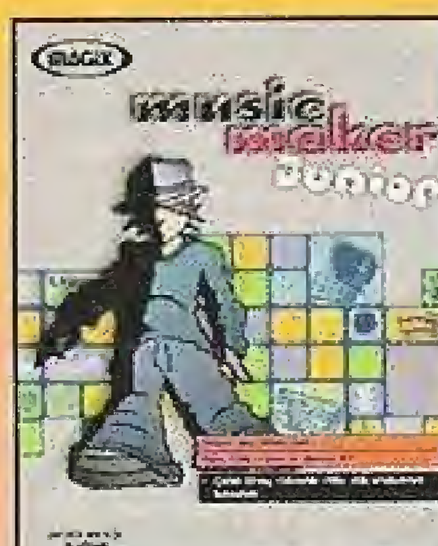


1x

Doskonała karta dźwiękowa dla każdego gracza! Jeśli chcesz ją mieć, odpowiedz na pytanie: Czy CREATIVE LABS produkuje nagrywarki CD-RW?

Narysuj Froggera

Nasz konkurs rysunkowy ciągle trwa. Jeśli masz więc choć trochę zdolności graficznych, weź w nim udział! Możesz wygrać MUSIC MAKERA JUNIOR i firmowe KUBKI!



ALIENS vs PREDATOR 2

1x

Filmowy OBCY na długo pozostał w pamięci widzów. Czy gra powtórzy ten sukces? Zagraj w nią i zobacz sam. A oto pytanie konkursowe: czy powstał fim o przygodach Aliena i Predatora?



STRONGHOLD

1x

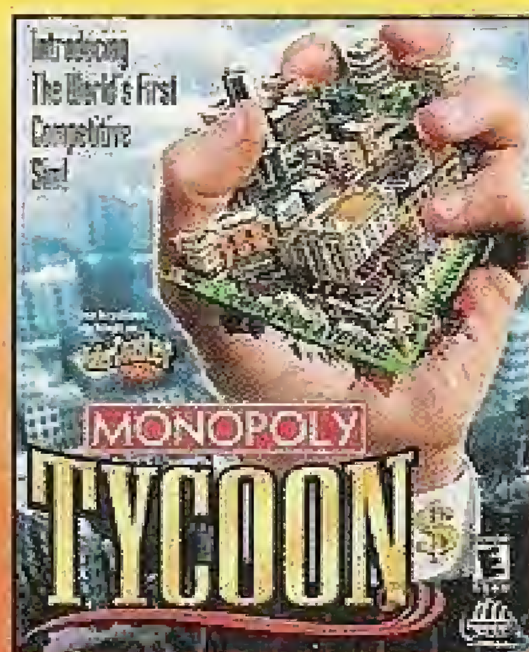
Chcesz zdobyć grę TWIERDZA? Odpowiedz na pytanie: z jakim dziwnym stworem walczyli średniowieczni rycerze?



Monopoly Tycoon

3x

Chcesz zbudować własne imperium? Najpierw odpowiedz na pytanie: czy w Polsce jest giełda papierów wartościowych?



Muminki

3x

Jeśli chcesz poznać przygody Muminków, najpierw musisz odpowiedzieć na pytanie: jak się nazywa najlepszy przyjaciel Muminka?

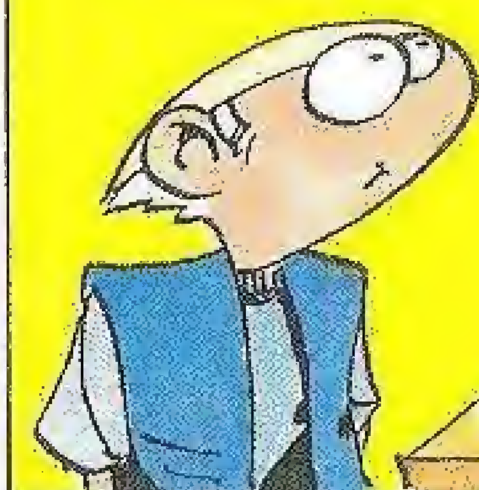


Nagrody z nr 22 wylosowali:

Telefony NOKIA 3310: Anna Danilczuk z Krasnegostawu, Kamil Zawiślak z Nowej Wsi, Wojciech Chlost z Żar
Pieski POO-CHI: Paweł Ociesa z Pionek, Jakub Serek z Stąporkowa, Adam Boralewski z Bydgoszczy, Agnieszka Cieluch z Wrocławia, Tomasz Katafiasz z Poznania
Kasety wideo PATRIOTA: Jakup Jażdżewski z Gdańska, Zdzisław Piękoś z Gródka n. Dunajcem, Mateusz Gilecki z Czechowic, Oskar Wojciski ze Świętna, Bartłomiej Mleczko z Zabrza, Paweł Kozłowski z Białegostoku, Grzegorz Świerk z Bożkowa, Maciek Lew z Krośnic, Łukasz Kopeć z Kowar, Paweł Wydra ze Świdnina
Plecaki: Łukasz Zubrzak z Grójca, Marek Kulawiecki ze Zduńskiej Woli, Mateusz Żuławski z Lublina, Iwona Krol z Bytomia, Tomasz Rogalewski z Pelplina, Marek Szyperski z Białogardu, Kuba Zalewski z Sadowia, Mariusz Sobczak z Sosnowca, Paweł Mikulski z Radomia, Karol Moraczewski z Lipki Krajeńskiej
Koszulki: Konrad Lach z Garbatki Let., Tomasz Krzywdziński z Wrześni, Michał Bartoski z Nowogardu, Tomek Karolewski z Człopy, Andrzej Mlicki z Osobnicy, Mateusz Ziarko z Krasnegostawu, Adrian Wolff z Kartuz, Jakup Jankiewicz z Pleszewa, Mariusz Makselan z Buska-Zdroju, Kamil Jarzyna z Kaczyc
TOP 20: Paweł Widzyk z Krakowa

EXTRA PRZYGODY CLICKERSA

rys. Marcin Kułakowski

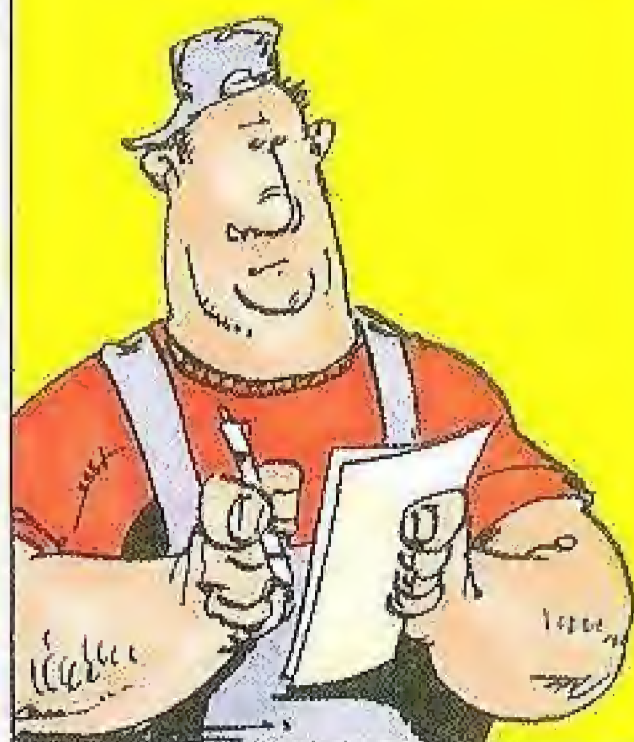










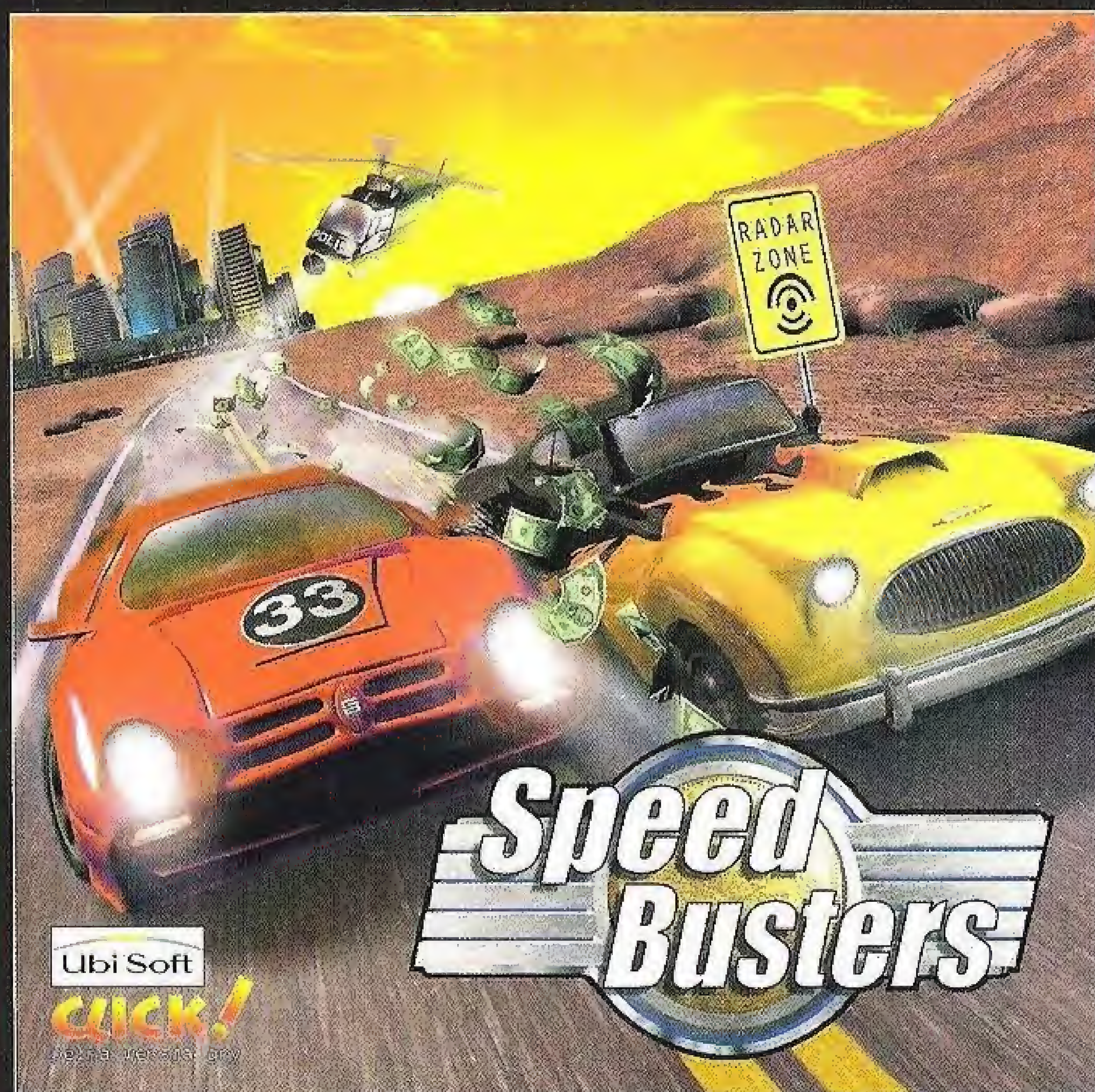





BAW SIĘ RAZEM Z NAMI

NAJLEPSZE PRAWA MURPHY'EGO

- Jeżeli coś może się nie udać - nie uda się na pewno.
- Trudne problemy pozostawione same sobie, staną się jeszcze trudniejsze.
- Jeżeli udoskonalasz coś dostatecznie długo, na pewno to zepsujesz.
- Nieważne jak dobrze wykonasz robotę, twój szef i tak będzie chciał byś ją poprawił.
- Wszystko zabiera znacznie więcej czasu, niż by się wydawało.
- Rzeczy ulegają zniszczeniu, wprost proporcjonalnie do swej wartości.
- Jeżeli wydaje ci się, że już gorzej być nie może - na pewno będzie.
- Cokolwiek zostanie upuszczone na układ elektroniczny, spadnie zawsze tam gdzie wyrządzi największej szkody.
- Sztuczna inteligencja jest lepsza od naturalnej głupoty.
- Człowiek pracujący z komputerem, nie postępuje zgodnie z wymaganiami komputera.
- Rozłożenie dowolnego urządzenia na części jest proste, ponowne jego złożenie, tak żeby działało, jest niemożliwe.
- Każdy skomplikowany montaż wymaga trzech rąk. Każdy prosty montaż wymaga czterech rąk.
- Wszystkie komputery PC są kompatybilne, ale niektóre są kompatybilniejsze od innych. Twój jest zawsze mniej kompatybilny.



Okładka do SPEED BUSTERS - wytnij delikatnie wzdłuż białej linii i umieść w pudełku na płytę CD